



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO  
JORNALISMO

**JORNALISMO IMERSIVO:  
A REPORTAGEM *THE DISPLACED* DO *THE NEW YORK  
TIMES***

**THALES LEAL DIBO**

Rio de Janeiro  
2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO  
JORNALISMO

**JORNALISMO IMERSIVO:  
A REPORTAGEM *THE DISPLACED* DO *THE NEW YORK  
TIMES***

Monografia submetida à Banca de Graduação como  
requisito para obtenção do diploma de  
Comunicação Social – Jornalismo.

**THALES LEAL DIBO**

**Orientadora: Profa. Marialva Barbosa**

Rio de Janeiro

2021



UNIVERSIDADE FEDERAL  
DO RIO DE JANEIRO



Em 19 de julho de 2021 esteve reunida a Banca Examinadora composta pelo(a)s seguintes professore(a)s examinadore(a)s Alice Melo, Cristiane Costa e por Marialva Barbosa, como professor(a) orientador(a), além do(a) aluno(a) Thales Leal Dibo (DRE nº 115178097), do curso de JORNALISMO, que apresentou o projeto experimental sobre o tema Jornalismo Imersivo: a reportagem The Displaced do The New York Times.

Avaliado o trabalho, a Banca atribuiu grau 10 ao Projeto Experimental do aluno(a). Nada mais havendo a observar, fica lavrada a presente ata, que vai datada e assinada pela Banca e pelo aluno(a).

Rio de Janeiro, 19 de julho de 2021.

*Professor Examinador*

*Professor Orientador*

*Professor Examinador*

*Aluno*

## CIP - Catalogação na Publicação

DD544j      Dibo, Thales Leal  
Jornalismo Imersivo: a reportagem The Displaced  
do The New York Times / Thales Leal Dibo. -- Rio de  
Janeiro, 2021.  
58 f.

Orientadora: Marialva Barbosa.  
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola da  
Comunicação, Bacharel em Comunicação Social:  
Jornalismo, 2021.

1. Jornalismo Imersivo. 2. Realidade virtual. 3.  
Tecnologia. 4. Imersão. I. Barbosa, Marialva,  
orient. II. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos  
pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a todos os jornalistas  
que lutam diariamente por essa profissão.

## AGRADECIMENTOS

*Aos meus pais, Andréa e Miguel, por todo o apoio incondicional e esforço para garantir uma educação de qualidade para mim e para minhas irmãs, o que sem dúvidas foi fundamental para que eu chegasse até aqui;*

*Às minhas irmãs, Thamiris e Thalia, por serem essenciais na minha vida, me apoiando em todas as circunstâncias. Sem vocês ao meu lado, as minhas conquistas não teriam o mesmo sabor;*

*Aos meus avós, Sueli, Rodolfo, Sônia e Miguel, por todo o amor e carinho, o que me incentiva a ir cada vez mais longe;*

*Aos meus amigos, que estão ao meu lado em todos os momentos e se orgulham da minha caminhada;*

*Às minhas seculares, Vanessa e Janyne, que me acompanharam durante todos os anos de faculdade, sendo fundamentais para esse processo de graduação. Obrigado pela amizade e por todas as risadas;*

*À minha professora, Luciane Costa, que foi a melhor profissional que já conheci. Você marcou a minha vida;*

*À minha orientadora, Marialva Barbosa, que, mesmo em tempos de pandemia, me deu todo o suporte necessário para a conclusão deste trabalho.*

“A progressiva elaboração histórica da forma noticiosa sempre se fez e ainda se faz acompanhar de regiões do sensível.”

(Muniz Sodré)

DIBO, Thales Leal. **Jornalismo imersivo: a reportagem *The Displaced* do *The New York Times***. Orientador: Marialva Barbosa. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2021.

## RESUMO

O trabalho aborda o conceito de Jornalismo Imersivo e busca analisar os impactos das tecnologias de realidade virtual nas produções jornalísticas e os seus efeitos sobre o público, através da análise da reportagem *The Displaced*, produzida pelo jornal americano *The New York Times*. Para isso, é realizada uma contextualização de como as transformações tecnológicas interferem nas práticas e processos jornalísticos, sobretudo a maneira em que a internet e os dispositivos móveis modificam o comportamento do público em relação ao consumo das notícias e o cotidiano dos jornalistas dentro das redações. Além disso, os aspectos fundamentais do chamado jornalismo imersivo são discutidos através de estudos teóricos e utilizados para analisar a reportagem em realidade virtual. Através do processo de imersão do autor no objeto, é possível identificar os recursos audiovisuais e artifícios narrativos que influenciam na sensação de presença dos espectadores nos ambientes simulados, e conclui-se que os conteúdos jornalísticos em realidade virtual promovem um maior envolvimento emocional da audiência ao permitir que a história de um personagem seja vivenciada em primeira pessoa.

**Palavras-chave:** jornalismo imersivo; realidade virtual; imersão.



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2. TECNOLOGIAS DIGITAIS E JORNALISMO .....</b>	<b>12</b>
2.1 A Internet e os Dispositivos Móveis.....	12
2.2 Realidade Virtual .....	17
2.3 Imersão e Presença.....	21
<b>3. JORNALISMO IMERSIVO .....</b>	<b>25</b>
3.1. Novas Narrativas.....	25
3.2. Jornalismo X Imersão .....	311
<b>4. THE DISPLACED.....</b>	<b>35</b>
4.1. Personagens .....	37
4.2. A Reportagem.....	38
4.3. Explorando Cenários Imersivos.....	49
<b>5. CONCLUSÃO.....</b>	<b>53</b>
<b>6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>56</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Imagine a possibilidade de ser transportado de um continente para outro em frações de segundos. Explorar os icebergs e a vida dos pinguins na Antártica e, ao mesmo tempo, as dunas do deserto do Saara. Em um determinado momento, você está no seu quarto, sentado sobre sua cama, e basta um simples toque para que sua realidade física seja substituída por um cenário completamente inóspito, incapaz de abrigar vida humana.

Pé no acelerador, uma mão no volante e outra na marcha. O ronco dos motores indica que a corrida está prestes a começar. Três, dois, um, o sinal vermelho se apaga e está dada a largada. O objetivo é completar três voltas na pista no menor tempo possível. Antes, o usuário utilizava um monitor e controles com fio para conduzir um carro de Fórmula 1 em um videogame, mas agora, diante das transformações tecnológicas, ele não só participa da corrida, como pode se transformar em um piloto profissional.

Ao longo dos últimos anos, as tecnologias de realidade virtual vêm sendo adotadas em diferentes áreas, até mesmo nos jogos de videogame. Através de um processo de imersão, os espectadores vivem uma experiência subjetiva e acreditam estar em um ambiente mesmo que o seu corpo esteja fisicamente em outro local. No jornalismo, essa tecnologia começou a ser implementada por alguns veículos de comunicação no desenvolvimento de suas reportagens como uma maneira de inovar o formato narrativo e promover um maior engajamento com o público, o que passou a ser definido por alguns autores como Jornalismo Imersivo.

Essa monografia busca analisar os impactos das tecnologias de realidade virtual nas produções jornalísticas, presumindo possíveis efeitos sobre o público, tendo como objeto a reportagem *The Displaced*, produzida pelo jornal americano *The New York Times*. Ao longo de sua história, o jornalismo sofreu inúmeras modificações na medida em que novas tecnologias foram sendo implementadas nas práticas e processos jornalísticos. Desde 2015, as publicações jornalísticas em realidade virtual tiveram um aumento significativo e, portanto, é importante analisar as transformações na construção das narrativas diante de um novo formato e a maneira que a audiência reage e é afetada.

Diante disso, os estudos de alguns autores sobre o Jornalismo Imersivo (JI) foram essenciais no desenvolvimento desse trabalho de conclusão de curso e serviram como fio condutor. Pioneira nos estudos sobre tecnologias de realidade virtual como potenciais aliadas no processo de construção dos relatos jornalísticos, De la Peña (2010) acredita que o JI tem como principal objetivo inserir os usuários no contexto da notícia, através da reconstrução virtual do ambiente narrado. Para a autora, o conceito de presença é fundamental para o

desenvolvimento do JI, uma vez que o usuário sente sua localização real sendo substituída pelo ambiente em que a notícia acontece, respondendo de maneira realística aos estímulos e situações virtuais, mesmo sabendo que não são reais.

Assim como De la Peña (2010), Domínguez (2010; 2013; 2015) também estuda o JI e o define como um formato narrativo que busca aumentar a capacidade de imersão dos usuários em um determinado relato através de recursos tecnológicos. A autora também estabelece alguns aspectos fundamentais que os conteúdos jornalísticos devem apresentar para estimular o alcance da sensação de imersão pelo público, que passa a ter um papel ativo dentro da história na medida em que explora e interage com o ambiente virtual.

A escolha do tema veio a partir de um interesse pessoal por tecnologia. Em 2017, ao comprar um smartphone, acabei ganhando como bônus os óculos de realidade virtual do modelo *Samsung VR*, e desde então, a experiência imersiva proporcionada pelos jogos em realidade virtual sempre chamou a minha atenção. E como sou um leitor assíduo do *The New York Times*, assim que assisti pela primeira vez a reportagem *The Displaced*, tive a certeza de que a junção entre jornalismo e realidade virtual seria um tema relevante a ser explorado, sobretudo pela possibilidade de refletir sobre o processo imersivo nos conteúdos jornalísticos que utilizam essa nova tecnologia.

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica para contextualizar e compreender o funcionamento das tecnologias de realidade virtual e sua relação com o jornalismo. Tendo como base as leituras teóricas e os conceitos do chamado Jornalismo Imersivo, foi analisada a reportagem *The Displaced*, produzida pelo *The New York Times*, sobretudo pela relevância da narrativa que aborda a atual crise de refugiados vivida pelo mundo e por ter sido a primeira matéria em realidade virtual produzida pelo jornal americano.

Depois de assistir a reportagem várias vezes, fiquei me debatendo com a questão metodológica. Queria observar, ainda que pontualmente, como aquela reportagem afetava o público, que sensações ela produzia, que conceito de imersão estava envolto nos gestos do público. Como não havia a intenção de fazer um estudo de recepção, optei, a partir de uma conversa com a orientadora, em fazer um exercício imersivo a partir do meu próprio olhar. As minhas sensações poderiam ser supostas como sensações de mais pessoas? Certamente.

Assim, mesmo considerando que esta escolha possui limitações, optamos por perceber a análise dos vínculos do público com o jornalismo a partir de um movimento em que o próprio autor seja considerado como uma espécie de público síntese da imersão. E foi isso que fizemos. Na última parte do trabalho, será a partir das minhas próprias sensações que procurarei perceber sensações e vínculos possíveis, numa proposição de diálogo, do público

presumido com o jornalismo imersivo. É importante enfatizar que essa monografia não busca uma verdade absoluta ou um dado correto, mas uma espécie de imersão na imersão através desse movimento metodológico.

A reportagem foi dividida por cenas, e dois momentos foram destacados: o cenário imagético e o cenário sonoro. Com base nestes dois marcadores, as cenas foram exploradas e descritas em detalhes, proporcionados pelo meu processo de imersão. O barulho do remo sobre o barco, o fecho de luz que atravessa o vidro quebrado de uma janela, a poeira que cobre os livros queimados sobre o chão. São detalhes que dão ao leitor a dimensão da experiência imersiva, sobretudo a maneira que busquei explorar o ambiente virtual, e minhas emoções e sensações ao vivenciar, em primeira pessoa, a história de três personagens em situação de refúgio.

A monografia foi dividida em três capítulos. O primeiro aborda a maneira em que as práticas e processos jornalísticos são afetados pelas constantes transformações tecnológicas, com foco na implementação da realidade virtual nas narrativas jornalísticas, e os conceitos de imersão e presença nos ambientes virtuais. Já no segundo, o Jornalismo Imersivo é apresentado através dos estudos de Nony De la Peña (2010) e Eva Domínguez (2010; 2013; 2015) com o objetivo de analisar a influência das tecnologias de realidade virtual nas produções jornalísticas. E por último, o terceiro capítulo traz a análise da reportagem *The Displaced* e busca compreender a maneira que o jornalismo é impactado pela realidade virtual e os seus efeitos sobre o público.

A riqueza do jornalismo está justamente na sua capacidade de se adaptar e inovar o formato das suas narrativas, ao mesmo tempo em que preserva um de seus princípios básicos que é proporcionar o acesso a informações precisas e corretas. Sendo assim, convido a todos a imergirem nesse trabalho que busca desvelar as transformações do jornalismo diante da inovadora tecnologia de realidade virtual.

## 2. TECNOLOGIAS DIGITAIS E JORNALISMO

Neste capítulo, é feita uma breve contextualização de como as transformações tecnológicas criam novas possibilidades para práticas e processos jornalísticos. Dessa forma, é preciso compreender o papel da internet e a maneira como os usuários consomem, interagem e se relacionam com as tecnologias. A partir dessas reflexões iniciais, será possível discutir, no próximo capítulo, o conceito de jornalismo imersivo, que servirá como fio condutor desse trabalho de conclusão de curso.

### 2.1 A internet e os dispositivos móveis

O advento da internet e o surgimento das tecnologias digitais, assim como a constante transformação no comportamento do público, promoveram mudanças significativas na forma como o jornalismo é feito. Com a popularização da internet, na década de 1990, tanto as emissoras de rádio e TV como os jornais impressos passaram a disponibilizar seus conteúdos em páginas online (COSTA, 2017, p. 9). Para o autor, é justamente a partir deste momento que uma nova lógica de produção e consumo de notícias passa a ser desenvolvida, se estendendo até os dias atuais.

As transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais podem ser definidas, segundo Jenkins (2008), como uma cultura da convergência, em que “o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2008, p.27). Dessa forma, mudanças nos meios tradicionais, caracterizadas em princípio por maior participação e interação do público, se tornaram centrais. A convergência, portanto, não deve ser compreendida apenas por avanços tecnológicos, mas pela forma como os espectadores consomem e interagem socialmente uns com os outros, tendo como base as novas tecnologias. Jenkins (2008) define a convergência midiática como:

um fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2008, p.27).

Nessa lógica, Jenkins (2008) afirma que as velhas e novas mídias passam a coexistir e, portanto, criam uma colisão que possibilita o aparecimento de inúmeras narrativas através de diversas perspectivas. O espectador abandona, para alguns autores, a passividade diante dos meios de comunicação (embora esta passividade possa ser discutida, pois o público é sempre ativo no processo de comunicação, exercendo uma efetiva ação nesta relação) e passa a

assumir um papel de protagonista, o que o autor define como “cultura participativa”. Claro que este protagonismo a que o autor se refere é, sobretudo, a possibilidade que as tecnologias colocam ao alcance do público, para que possa também ser em certa medida produtor de conteúdo. De uma comunicação um para todos, passa-se a um processo comunicacional de todos para todos. Dessa forma, a constante evolução das novas tecnologias serve como alicerce para essa transformação em que o público define um novo conjunto de regras para o uso das mídias e “os celulares se tornaram fundamentais nesse processo de convergência midiática” (JENKINS, 2008, p.29).

De acordo com Canavilhas (2013), os smartphones e tablets conectados à rede se tornam cada vez mais populares, e diante desse cenário, não é possível enxergar o futuro dos meios de comunicação social sem que ele seja influenciado diretamente pela internet. Segundo o Relatório Anual da Internet (2018-2023), divulgado pela Cisco, com previsões globais sobre os impactos das transformações digitais em vários segmentos, aproximadamente 2/3 da população mundial terão acesso à Internet até 2023, o que significa que 5,3 bilhões de pessoas estarão conectadas à rede. Além disso, a expectativa é que a quantidade de dispositivos com acesso à internet seja três vezes maior que a população global, ou seja, algo em torno de 29,3 bilhões de aparelhos (CISCO, 2020).

No jornalismo, a convergência é um processo multidimensional que, facilitado pela grande implementação de tecnologias digitais, afeta as empresas de comunicação, provocando mudanças nas esferas tecnológicas, empresariais, profissionais e editoriais (SALAVERRÍA, 2009, p.7). Tais alterações resultam de uma integração de ferramentas, espaços, métodos de trabalho e linguagem, que antes eram separados. Para o autor, o conceito de convergência no jornalismo só pode ser compreendido se analisado a partir dessas quatro esferas principais.

No âmbito tecnológico, Salaverría (2009) entende que a convergência está refletida na constante modificação dos processos de produção e consumo dos conteúdos jornalísticos. A evolução das tecnologias digitais permitiu o desenvolvimento de dispositivos móveis cada vez menores, mas por outro lado, com inúmeras funções. Estes pequenos aparelhos conseguem realizar tarefas que, anteriormente, teriam de ser executadas por diversos equipamentos de tamanhos maiores, afetando diretamente o processo de produção do jornalismo. Seguindo a mesma lógica, as tecnologias para o consumo dos conteúdos jornalísticos também passaram a experimentar um vertiginoso processo de convergência, em que o público passa a ter em mãos dispositivos cada vez mais portáteis, interativos e multimídia.

Os processos de convergência também podem ser vistos no âmbito empresarial, e segundo o autor, um sinônimo define bem essa modalidade: concentração. Primeiro, é

fundamental entender que isso não ocorre apenas nas empresas de jornalismo. Ao longo dos anos, as corporações passaram a adotar formas mais diversificadas de produção, expandindo suas atuações para múltiplos setores. No entanto, recentemente, grandes veículos de comunicação e empresas, no geral, perceberam que a unificação desses processos de produção possibilita redução de custo e, automaticamente, aumento na produtividade. Dessa forma, quando analisamos as redações dos veículos de imprensa atualmente, é possível identificar esse processo de convergência jornalística, a partir do momento em que menos jornalistas produzem conteúdo para um maior número de meios (SALAVERRÍA, 2009).

No entanto, este processo de convergência provoca precarização do trabalho dos jornalistas, que acabam ficando sobrecarregados com inúmeras funções e cobranças. De acordo com Gerk (2020), a qualidade informativa do jornalismo fica comprometida na medida em que os profissionais passam a ser expostos a uma nova rotina de trabalho, cada vez mais complexa e exigente, vista como motivo de preocupação para muitos jornalistas. É importante destacar que as novas tecnologias digitais transformaram a maneira como as informações são compartilhadas, principalmente, através de canais diversos que possuem como objetivo seduzir o público com conteúdos mais atrativos e inovadores.

Dessa maneira, o conhecimento sobre as novas tecnologias e sua anexação ao cotidiano das redações se tornaram obrigatórios para os jornalistas, que passam a desviar sua atenção do que deveria ser o foco principal do seu ofício que é o texto. A capacidade de apurar uma história, ou seja, buscando fontes confiáveis, conversando com testemunhas, cobrando repostas de autoridades públicas, pode acabar ficando em segundo plano ou sendo feita de maneira superficial diante de uma rotina de trabalho cada vez mais exigente, em que a rapidez passa a ser mais valorizada do que a qualidade das informações (GERK, 2020). Sendo assim, as novas tecnologias passaram a dar novos contornos ao trabalho do jornalista.

Ele precisa estar atento ao que acontece nos mundos real e virtual, o que estão comentando, compartilhando, que novas ferramentas surgem, para incorporar novidades ao seu trabalho. É provável que profissionais de empresas de tecnologia cada vez mais se associem a jornalistas na busca por soluções e respostas. Essa demanda, novamente, vira mais uma atribuição do jornalista, que o tira da atenção ao texto. Nessa discussão sobre quem é o jornalista hoje, a tecnologia tem um papel principal na formação de novas exigências (GERK, 2020, p.136).

Dentro dessa mesma lógica, Salaverría (2009) afirma que os profissionais do jornalismo também são objetos deste processo de convergência. Como resultado, mudanças nas formas de trabalho, nas responsabilidades dentro da redação e no próprio perfil dos jornalistas são algumas das consequências da convergência. Antes da chegada das tecnologias digitais,

existia uma definição mais clara quanto ao perfil profissional de cada jornalista, ou seja, eram redatores, repórteres, fotógrafos, radialistas, apresentadores. Além disso, cada um desses profissionais era especializado em algum tema como esportes, economia, política, entre outros. Agora, esses perfis seguem existindo, porém cada vez mais difusos.

Ao juntar as três modalidades de convergência jornalística citadas acima, Salaverría (2009) explica que uma última esfera desse fenômeno passa a existir: a convergência no conteúdo. Segundo o autor, a multimidialidade – entendida como a combinação de pelo menos dois códigos linguísticos em uma mensagem – é o equivalente a esse processo de convergência. Mesmo antes do surgimento da internet, a multimidialidade já estava presente na imprensa e na televisão, justamente por serem meios que utilizam imagens e texto ou imagens e sons. No entanto, o advento da internet permitiu uma evolução no fazer jornalístico quanto à multimidialidade, uma vez que essa plataforma disponibiliza inúmeras possibilidades de combinação de textos, imagens e sons. Sendo assim, “a linguagem ciberjornalística propõe, em suma, uma mistura de códigos que, sem dúvidas, vai levar ao surgimento de novos gêneros e em profundas mudanças futuras na forma de produção dos conteúdos informativos” (SALAVERRÍA, 2009, p.11, tradução nossa)<sup>1</sup>.

Salaverría (2014) afirma que existem vários fatores que contribuíram para que os meios digitais retomassem o interesse em buscar novas formas de relatos multimídia. A facilidade de publicação de conteúdos audiovisuais na internet; a participação mais ativa dos internautas na criação de conteúdo, principalmente, através das redes sociais; a evolução dos dispositivos móveis a um patamar nunca visto, abrindo um leque de possibilidades, seja para captar, distribuir ou consumir conteúdos multimídias, e a maneira como os meios de comunicação buscaram oferecer formatos multimídias mais avançados para se diferenciarem da concorrência. Dessa forma:

os meios digitais parecem apostar na atualidade na exploração de narrativas multimédia integradas. Já não se trata, apenas, de apostar neste ou naquele formato em particular, mas antes de investigar as possibilidades oferecidas pela articulação de vários formatos. Prova disto mesmo são os muitos formatos que aqui e ali começam a ser utilizados por meios digitais: reportagens multimédia de produção cuidada, documentos Web, formatos multimédia interativos, narrativas jornalísticas baseadas em conteúdos lúdicos... Vivemos, em suma, numa nova etapa de ebulição multimédia (SALAVERRÍA, 2014, p.48).

Ao longo dos anos, as tecnologias digitais foram sendo integradas às práticas e processos produtivos do jornalismo. Para Santos (2016), isso fica evidente quando analisamos

---

<sup>1</sup> No original: “El lenguaje ciberperiodístico plantea, en fin, una amalgama de códigos que, sin duda, desembocará en el alumbramiento de nuevos géneros y en profundas mutaciones futuras en las formas de elaborar contenidos informativos.”



as inúmeras ferramentas utilizadas pelos jornalistas, hoje em dia, na produção da notícia. Já não basta apenas escrever uma boa matéria com personagens instigantes, agora o profissional precisa buscar maneiras de atrair o interesse de usuários cada vez mais exigentes. Diante disso, histórias contadas através de múltiplas mídias, bases de dados, conteúdos segmentados e personalizados são algumas das estratégias utilizadas pelos jornalistas.

Ainda segundo o autor, até mesmo alguns conceitos clássicos do jornalismo como o da pirâmide invertida e do lead tiveram que ser adaptados diante dessa progressiva evolução tecnológica. As notícias passaram a ser produzidas em camadas, ou seja, como uma nova forma de narrativa, sobretudo, devido à necessidade de constante atualização das matérias publicadas e pressão quanto ao tempo de validade dessas notícias. Portanto, o uso de *hiperlinks* passou a ser adotado como forma de conectar esses blocos de informação que vão sendo disponibilizados na medida em que determinados fatos ganham novos desdobramentos ou necessitam de análises, contextualizações ou apenas uma simples adição de materiais brutos, como fotos, gráficos, documentos, entre outros (SANTOS, 2016, p.79).

Para Bradshaw (2014), há poucos anos, os repórteres conseguiam escrever uma matéria, sabendo para qual público as informações seriam destinadas e até mesmo prever o seu nível de alcance e validade. Agora, com as tecnologias digitais, as publicações também são feitas em espaço *online*, portanto, as noções de ciclo de vida e distribuição das informações ganharam novos contornos. Isso significa que um jornal de uma pequena cidade pode ter um alcance global, e muitas vezes os leitores, através das redes sociais, são os grandes responsáveis por impulsionar a divulgação de determinada publicação na *Web*. Os jornalistas tiveram de se adaptar, uma vez que “agora as notícias estão a ser produzidas sem as limitações do espaço físico que sustentava a organização das redações. A captação de notícias, a produção e distribuição podem, agora, ocorrer simultaneamente – e serem potencializadas” (BRADSHAW, 2014, p.116).

As novas tecnologias, portanto, modificaram a forma que o jornalismo é produzido e distribuído para o público. Segundo Pavlik e Bridges (2013), é possível identificar os impactos dessas tecnologias sobre o jornalismo de diversas maneiras. Uma delas é a maneira como os profissionais da área passaram a desenvolver suas atividades, ou seja, como as notícias são trabalhadas na redação. Houve uma otimização na produtividade, uma vez que ficou mais fácil acessar e editar algumas informações. Um segundo aspecto pode ser visto na transformação dos modelos de jornalismo, uma vez que as tecnologias digitais alteraram a cadeia de produção e distribuição da notícia. Através de qualquer aparelho digital com acesso

à internet, é possível estar informado sobre o que está acontecendo no mundo em questão de segundos.

No entanto, para além de um simples consumo da notícia, as mudanças tecnológicas fizeram com que o público assumisse um lugar mais ativo como produtores de notícias e conteúdo para as redes (PAVLIK; BRIDGES, 2013). Isso significa que a relação entre as empresas de jornalismo, os profissionais da área e público foi beneficiada por essa transformação, justamente por possibilitar maior interação entre todas as partes envolvidas no processo. De acordo com os autores, essas mudanças acabaram impactando o poder de influência dos tradicionais veículos de imprensa, que estão perdendo força diante da ascensão das redes sociais e outras formas de comunicação digital.

As mudanças tecnológicas apresentam um desafio às noções e modelos de notícias e conteúdo de mídia e *storytelling*. A importância dessa transformação do conteúdo é que ela tem o potencial de promover um maior engajamento entre o público que consome o jornalismo e a mídia. O público está cada vez menos interessado nas formas tradicionais de notícias e, por isso, recorre às redes sociais e comunicações móveis para aprender sobre o seu mundo (PAVLIK; BRIDGES, 2013, p.5, tradução nossa)<sup>2</sup>.

Dessa forma, os processos de convergência descritos por Jenkins (2008) e Salaverría (2009; 2014), impulsionados pelas mudanças tecnológicas, podem ser identificados nessa transformação dos modelos de notícia e conteúdo, analisada por Pavlik e Bridges (2013). Para os autores, é justamente nesse ambiente de convergência entre as tecnologias digitais, a Internet e os dispositivos móveis que novas possibilidades de narrativas jornalísticas começam a emergir (PAVLIK; BRIDGES, 2013), e uma dessas maneiras inovadoras de contar histórias é através da Realidade Virtual (RV).

## 2.2 Realidade Virtual

Em 1995, Biocca e Levy já discutiam o conceito de Realidade Virtual e o seu potencial uso no jornalismo. Na época, eles acreditavam que a tecnologia de RV era apenas uma perspectiva do que viria no futuro, já que ainda não era possível visualizar os seus reais efeitos. Para os autores, a maior parte dos experimentos envolvendo RV, naquele momento, pareciam protótipos cheios de fios e telas em LCD e podiam ser comparados ao estágio inicial de desenvolvimento dos aparelhos televisivos, na década de 1920, em que linhas pretas e brancas tentavam formar uma imagem em baixa resolução. Portanto, assim como os primeiros

---

<sup>2</sup>No original: “Technological change presents a fundamental challenge to notions and models of news and media content and storytelling. The significance of this content transformation is that it has the potential to engage journalism audiences and the media. Audiences have become disengaged from traditional news forms and have turned to social media and mobile communications to learn about their world.”

aparelhos de televisão, os experimentos em realidade virtual, ao longo dos anos 1990, deixavam evidente que uma forma totalmente inovadora de comunicação estava prestes a surgir (BIOCCA; LEVY, 1995, p.13).

De acordo com o relatório de 2016 da Knight Foundation, sobre o futuro da Realidade Virtual no jornalismo, a partir dos últimos meses de 2015, a criação, produção e distribuição de conteúdo em RV teve impacto significativo nos jornais dos Estados Unidos como *The New York Times*, *The Los Angeles Times*, *USA Today*. Ainda é difícil afirmar se esse fenômeno será passageiro, mas fato é que a prática do jornalismo foi impactada pelo surgimento dessas novas narrativas.

Atualmente, as narrativas em realidade virtual podem ser encontradas em alguns formatos no jornalismo:

“realidade virtual”, que, definida de forma apropriada, cria ambientes que permitem às pessoas estarem “presentes” em ambientes alternativos; “realidade aumentada”, que começa com o mundo real e nele sobrepõe objetos e informações virtuais; e vídeos “esféricos” ou “360-graus”, que capturam uma cena inteira na qual o espectador pode olhar acima, abaixo e ao redor (DOYLE *et al.*, 2016, p. 4, tradução nossa)<sup>3</sup>.

O primeiro experimento em realidade virtual envolvendo narrativas jornalísticas aconteceu no Sundance Film Festival, em janeiro de 2012, nos Estados Unidos. A jornalista Nonny de la Peña desenvolveu um curta-metragem chamado *Hunger in L.A.*, uma mistura entre realidade aumentada e jornalismo. Através dos óculos desenvolvido pelo seu estagiário Palmer Luckey e fones de ouvido, os espectadores imergiram em uma experiência profundamente realista, cuja história se passava na fila de um centro de caridade em Los Angeles, quando de repente um homem sofria um ataque de diabetes à espera de comida. Algumas pessoas que passaram por essa experiência ficaram abaladas, choraram e criaram empatia pelo personagem (DOYLE *et al.*, 2016), ou seja, isso já demonstrava o potencial dessa combinação entre jornalismo e tecnologias de realidade virtual.

A principal ferramenta para esse processo de imersão nos conteúdos de RV é o chamado *Head-Mounted Display* (HMD), também conhecido como *Headset* ou apenas óculos de RV. Esse aparelho oferece imagens visuais e, ao mesmo tempo, acompanha o movimento que os usuários fazem com a cabeça, criando a ilusão de realidade virtual ou aumentada no cérebro. Ao longo de 2014, grandes empresas do ramo tecnológico começaram a desenvolver

---

<sup>3</sup> No original: “virtual reality, which, properly defined, creates environments that allow people to be ‘present’ in an alternative environment; ‘augmented reality,’ which starts with the real world and overlays virtual objects and information; and ‘spherical’ or ‘360-degree’ video, which captures an entire scene in which the viewer can look up, down and around.”

os seus próprios óculos de realidade virtual. Em março, o Facebook anunciou a compra do *Oculus Rift*, aparelho criado por Palmer Luckey para o experimento com Nonny de la Peña, por 2 bilhões de dólares. Em julho, o Google lançou o *Cardboard VR*, um visualizador de realidade virtual de baixo custo. Já a Samsung, em setembro, disponibilizou o *Samsung Gear VR*, um HDM que utiliza um smartphone da própria marca como visor (DOYLE *et al.*, 2016).

**Figura 1 – Samsung Gear VR**



Fonte: DOYLE *et al.*, 2016, p.11

Jones (2017) acredita que esse investimento em HMDs e tecnologias de visualização de conteúdo em RV a partir de dispositivos móveis impulsionou o desenvolvimento da realidade virtual e, como consequência, sua popularização. Segundo a autora, isso fez com que a realidade virtual fosse alçada a um patamar de *mainstream*, e, dessa forma, apesar de ainda ser uma tecnologia cara, a tendência é que as grandes empresas criadoras de conteúdo passem a disponibilizar cada vez mais produtos nesse formato. Diante dessa variedade de ferramentas acessíveis aos consumidores, alguns veículos de comunicação começaram a investir na criação de experiências em RV.

O ano de 2015 registrou um aumento significativo de publicações jornalísticas em realidade virtual. Em abril, o *The Wall Street Journal* lançou uma montanha-russa em RV que acompanhava as tendências do mercado financeiro. A *BBC*, por sua vez, criou um vídeo em 360° que mostrava o cotidiano de imigrantes sírios em campos de refugiados no norte da França. Já a *CNN* fez a primeira transmissão ao vivo de um debate presidencial nos Estados Unidos em realidade virtual. E, em novembro, o *The New York Times* distribuiu cerca de 1,3 milhões de *Cardboard VR*, em parceria com o *Google*, aos seus leitores, junto ao lançamento de um vídeo em 360° chamado *The Displaced* (DOYLE *et al.*, 2016), que será analisado nesta monografia.

**Figura 2 – Cardboard VR por Josh Valcarcel**



Fonte: WOHLSEN, 2015

Além do entusiasmo jornalístico, um dos principais motivos que fizeram as empresas de comunicação investirem na produção de notícias em RV foi justamente a vontade de inovar as narrativas jornalísticas e, ao mesmo tempo, se tornarem pioneiras no uso dessa tecnologia. O *The New York Times* teve papel de protagonismo no uso da tecnologia de realidade virtual nos últimos anos, transformando a indústria do jornalismo e atraindo não só a atenção dos leitores, como também servindo de inspiração para outros veículos nos Estados Unidos e no mundo (WATSON, 2017). O uso da tecnologia de RV em materiais jornalísticos, portanto, é uma forma de criar nova roupagem à identidade de uma determinada marca, que passa a ser vista como especialista e líder na produção de conteúdo nesse emergente ambiente.

para as organizações de notícias na vanguarda da realidade virtual, demonstrar que eles são uma marca com visão de futuro tem sido significativo. Ser visto como o líder da indústria foi um fator determinante para o *New York Times*, e isso foi refletido em muitos outros veículos (WATSON, 2017, p.11, tradução nossa)<sup>4</sup>.

Costa (2017) afirma que o uso da tecnologia de realidade virtual é uma maneira de promover maior engajamento entre o público e determinados assuntos mais sensíveis, permitindo maior aproximação entre os usuários e o conteúdo. No entanto, apesar de as grandes empresas jornalísticas já explorarem tal inovação, essas experiências permanecem em fase inicial, já que a inserção de RV no jornalismo é algo recente e, portanto, ainda é preciso investimento. Segundo o autor, não basta querer produzir conteúdo nesse novo formato, é necessário que todas as etapas de produção, apuração e distribuição dos materiais jornalísticos sejam contempladas por uma aplicação de recursos (COSTA, 2017).

<sup>4</sup> No original: “For news organisations at the forefront of VR, demonstrating that they are a forward-thinking brand has been significant. Being seen as the industry leader was a driving factor for the New York Times and this was reflected by many others”.

Dessa forma, profissionais qualificados, dispositivos específicos para a captação de imagens em 360°, computadores para edição de gráficos em 3-D, plataformas de acesso ao público são algumas das necessidades para o desenvolvimento de vídeos em RV. Sendo assim, a tecnologia de realidade virtual não deve ser vista como uma ferramenta de substituição às boas práticas do jornalismo, mas como uma aliada no processo de construção de uma reportagem (COSTA, 2017).

Para além do campo tecnológico, é importante chamar a atenção para as sensações dos espectadores ao serem expostos a estes conteúdos. Diferente dos livros e filmes, que podem ser classificados como meios lineares, ou seja, cujas histórias e espaços são construídos através de descrições verbais e/ou imagéticas, os ambientes digitais permitem que os usuários se movimentem. Gerada pelo processo interativo de navegação oferecido pelos computadores, esta possibilidade de se movimentar pelos espaços virtuais vai além dos movimentos dos elementos gráficos, das imagens e dos personagens (MURRAY, 2003).

Sendo assim, os espectadores são expostos a uma série de estímulos sensoriais, quando fazem uso das tecnologias de realidade virtual, que se diferem das sensações provocadas pelos meios lineares como livros e filmes. Um ambiente envolvente, capaz de reduzir a distância entre a realidade física do usuário e a realidade simulada, ou seja, gerando uma percepção de estar em um lugar diferente do espaço físico em que se encontra o sujeito, é um dos principais objetivos das tecnologias de realidade virtual (DOMÍNGUEZ, 2013). Portanto, as produções jornalísticas que adotam este novo formato narrativo buscam gerar na audiência maior conexão e empatia com a história (JONES, 2017). As tecnologias de realidade virtual e seu aspecto imersivo fazem com que o espectador não apenas sinta as sensações, mas o coloque dentro delas. Seria essa a experiência limite do que Sodré (2002) define como *bios midiático*?

Essa possibilidade de reproduzir um fato narrado em uma notícia através de imagens reais ou gráficas, conduzindo a audiência a experiência de imersão nas histórias, é o que alguns autores (SIRKKUNEN *et al.*, 2016; DE LA PEÑA *et al.*, 2010) consideram como Jornalismo Imersivo (JI). Normalmente, um espectador com os óculos de RV é inserido em um ambiente virtualmente criado, tendo como base o contexto narrado pela notícia, e consegue ter a sensação de estar presenciando o acontecimento, seja como mero espectador, visitante ou, quem sabe, personagem dentro da notícia (DE LA PEÑA *et al.*, 2010).

### 2.3 Imersão e presença

Diante disso, é importante discutir o conceito de imersão, sobretudo para que possamos analisar os efeitos dos conteúdos jornalísticos produzidos em realidade virtual no

público. Para Santos (2019), ao se distanciar do chamado mundo real e tempo atual, seja de maneira psicológica ou física, o indivíduo experimenta um tipo de imersão. Portanto, ler um livro, escutar uma música, assistir um filme, realizar uma tarefa simples como caminhar, praticamente qualquer situação que nos desloque da realidade física, do aqui e do agora, podem servir como estímulos para imersão.

No entanto, pela complexidade desse conceito, que é estudado por diversas áreas das ciências humanas e biológicas, iremos analisar apenas a concepção de imersão aplicada aos ambientes de realidade virtual. Slater e Wilbur (1997) acreditam que a imersão está diretamente ligada à tecnologia e a maneira que esta é capaz de criar a ilusão de uma realidade artificial para os sentidos humanos. Segundo os autores, estes ambientes virtuais precisam apresentar quatro aspectos fundamentais para provocar a imersão dos usuários.

Em primeiro lugar, as tecnologias devem criar espaços inclusivos (1), onde a realidade física dos usuários é bloqueada com o objetivo de incluí-los em um ambiente virtual. Além disso, é importante que estes sejam extensos (2), sendo capazes de gerar múltiplos estímulos sensoriais. Uma terceira característica é serem envolventes (3), ou seja, ambientes virtuais panorâmicos em que a visão do usuário não esteja limitada a um único quadro. E por fim, a realidade artificial deve ser vívida (4), e para isso, são necessárias imagens em boa qualidade e resolução, gerando uma riqueza de detalhes na representação dos conteúdos informativos (SLATER; WILBUR, 1997).

Para os autores, alguns aspectos da imersão estão conectados à disposição destes conteúdos informativos. Além de se ver representado em um corpo virtual, o usuário precisa ter a sensação de que os movimentos realizados por ele no mundo físico sejam correspondentes aos movimentos do seu corpo virtual, dessa forma, aumentando o grau de imersão no espaço simulado. Na medida em que um participante gira a cabeça, por exemplo, os ângulos das imagens dispostas no ambiente virtual devem ser correspondentes às suas ações no mundo físico. Além de todos os aspectos citados, os espaços virtuais necessitam de um enredo capaz de remover o participante da sua realidade física, permitindo que este consiga atuar em um mundo alternativo com uma narrativa própria, ou seja, uma realidade paralela ao cotidiano vivido (SLATER; WILBUR, 1997).

Se por um lado, Slater e Wilbur (1997) afirmam que a imersão está diretamente ligada às tecnologias de RV e o seu potencial de criar uma realidade artificial, para Witmer e Singer (1998), o estado psicológico alcançado diante do envolvimento e interação com ambientes que provoquem estímulos e experiências é o que podemos chamar de imersão. Segundo os autores, alguns fatores podem aumentar a sensação de imersão como o distanciamento total

do ambiente físico e a percepção de inclusão nestes espaços virtuais atrelada à possibilidade de interação, deslocamento e controle.

Um espaço virtual que efetivamente isola os usuários de seu ambiente físico, privando-os das sensações proporcionadas por aquele ambiente, aumentará a sensação de imersão no espaço virtual. Normalmente, os óculos de RV (HMDs) são fundamentais para fornecer esse isolamento em espaços virtuais. Se os usuários perceberem que estão fora do ambiente simulado e olhando para dentro (por exemplo, enquanto visualizam o ambiente por meio de um monitor), o aspecto imersivo é perdido, apesar de estar envolvido pela apresentação de um conjunto coerente e significativo de estímulos (WITMER; SINGER, 1998, p.227, tradução nossa) <sup>5</sup>.

Dessa forma, na medida em que conseguem interagir de maneira natural com ambientes virtuais, ou seja, produzindo e recebendo estímulos, os usuários se sentem mais imersos. É importante destacar que, apesar de os espaços virtuais serem configurados para possibilitar a imersão, os autores explicam que esta sensação é experimentada individualmente e varia de acordo com os fatores citados acima. Portanto, a imersão não pode ser descrita como o principal objeto das tecnologias presentes nos ambientes virtuais (WITMER; SINGER, 1998), isso porque, mesmo que estes espaços simulados sejam criados com esse propósito, o grau de imersão é determinado pela experiência única e exclusiva de cada usuário.

O nível de envolvimento e imersão dos usuários em um espaço virtual, de acordo com os autores, é a base para a sensação de presença, definida como uma experiência subjetiva de estar em um ambiente mesmo que o seu corpo esteja fisicamente em outro local. Normalmente, o ser humano experimenta esta sensação de presença no seu dia a dia quando, por exemplo, sua atenção é dividida entre o mundo físico e o mundo mental, das memórias, sonhos, pensamentos. Dessa forma, nos espaços virtuais, para que seja possível alcançar esse estágio de presença, o usuário precisa alterar o seu foco de atenção, saindo do ambiente físico para o virtual, mas não é obrigatório que haja um deslocamento total de atenção da localidade física (WITMER; SINGER, 1998).

O que determina, portanto, a dimensão de envolvimento nos ambientes virtuais e o nível de presença sentido pelos usuários é a maneira como eles focam suas atenções nestes ambientes. Como envolvimento, os autores levam em consideração a capacidade de o participante canalizar sua atenção e energia em um conjunto de estímulos ou atividades e

---

<sup>5</sup> No original: “A VE that effectively isolates users from their physical environment, thus depriving them of sensations provided by that environment, will increase the degree to which they feel immersed in the VE. Typically, a helmet-mounted display (HMD) is instrumental in providing this isolation in VEs. If users perceive that they are outside of the simulated environment and looking in (e.g., while viewing the environment via a CRT display), the immersive aspect is lost, despite being involved through the presentation of a coherent and meaningful set of stimuli.”



eventos relevantes. Diante das tecnologias digitais, estes estímulos são virtualmente criados, portanto, o nível de envolvimento pode variar de acordo com a experiência de cada usuário.

Como resultado de sua pesquisa, Witmer e Singer (1998) concluem que o conceito de presença é multifacetado, e diversos fatores podem intensificar esta sensação. A possibilidade de exercer controle em um ambiente virtual, por exemplo, afeta o nível de imersão e, como consequência, provoca maior sensação de presença. Um outro aspecto pode ser relacionado com a naturalidade das interações com estes espaços virtuais e a forma que elas se aproximam das experiências do mundo real, ou seja, imitando os estímulos de uma situação vivenciada fisicamente.

Os autores, no entanto, não conseguem determinar precisamente como estes fatores se combinam e interagem para afetar o grau de presença de um indivíduo em um espaço virtual, mas afirmam que tanto o envolvimento quanto a imersão são características essenciais neste processo. Sendo assim, a maneira como estes dois fatores se relacionam, obrigatoriamente, define a intensidade da presença experienciada pelos indivíduos (WITMER; SINGER, 1998).

### 3. JORNALISMO IMERSIVO

Neste capítulo, será apresentado o conceito de Jornalismo Imersivo (JI) proposto por de la Peña (2010) e Domínguez (2010; 2013; 2015) para que seja possível analisar a influência das tecnologias de realidade virtual nas narrativas jornalísticas. Além disso, o conceito de imersão descrito por Murray (2003) será relativizado através dos estudos de Sodr  (2001; 2009), em certa medida procurando aproximar e distanciar o chamado Novo Jornalismo e o Jornalismo Imersivo (JI). A partir destas reflex es poderemos analisar, no terceiro cap tulo, a reportagem em realidade virtual intitulada *The Displaced*, publicada pelo *The New York Times* em 2015, e os reflexos desta produ  o nos processos jornal sticos.

#### 3.1. Novas narrativas

As tecnologias de RV passaram a ser integradas no jornalismo ao longo dos  ltimos anos como maneira de inovar o relato jornal stico, fazendo o espectador experimentar de maneira singular o que podemos definir como narrativa em primeira pessoa. O conceito de Jornalismo Imersivo (JI), utilizado por alguns autores (DE LA PE A *et al*, 2010; DOM NGUEZ, 2013; DOM NGUEZ, 2015; SIRKKUNEN *et al.*, 2016; SHIN; BIOCCA, 2017), parte do pressuposto de que as tecnologias de realidade virtual permitem que os usu rios sejam inseridos no contexto do relato jornal stico atrav s da reconstru  o virtual do ambiente narrado. Para De la Pe a (2010), o espectador   representado por um avatar digital, ou seja, uma anima  o em 3D, e consegue enxergar o mundo atrav s da perspectiva desse avatar, sobretudo com a utiliza  o dos  culos de realidade virtual (HMD).

O participante pode entrar na hist ria de v rias formas: como ele mesmo, como um visitante obtendo acesso em primeira m o a uma vers o virtual do local onde a hist ria est  acontecendo, ou pela perspectiva de um personagem descrito na not cia. Seja visitando o espa o como si mesmo ou como um sujeito da narrativa, ao participante   concedido o acesso sem precedentes  s imagens e sons e, possivelmente, os sentimentos e emo  es que acompanham as not cias (DE LA PE A *et al*, 2010, p 292, tradu  o nossa)<sup>6</sup>.

Nonny de la Pe a foi uma das primeiras jornalistas a analisar as tecnologias de realidade virtual como potenciais aliadas no processo de constru  o dos relatos jornal sticos. Segundo a autora, um dos aspectos mais interessantes dos ambientes de imers o virtual   a tend ncia de os usu rios responderem de forma real stica aos est mulos e situa  es virtuais, mesmo sabendo que n o s o reais (RAIR). Al m disso, ela descreve como   surpreendente a

---

<sup>6</sup> No original: “The participant can also enter the story in one of several forms: as oneself, a visitor gaining first-hand access to a virtual version of the location where the story is occurring, or through the perspective of a character depicted in the news story. Whether visiting the space as oneself or as a subject in the narrative, the participant is afforded unprecedented access to the sights and sounds, and possibly, the feelings and emotions that accompany the News.”

maneira que os participantes reagem aos eventos virtuais como se a situação fosse real, mesmo diante de gráficos computacionais com um baixo nível de semelhança com a realidade física (DE LA PEÑA *et al*, 2010).

Antes de iniciar a discussão sobre jornalismo imersivo, De la Peña (2010) cita alguns exemplos de jogos de videogame com narrativas baseadas em histórias reais que acabam funcionando como relatos jornalísticos, justamente por abordarem assuntos relevantes da atualidade. Os chamados “*newsgames*” (jogos de notícias) podem ser encontrados como simples animações em 2D ou elaborados em três dimensões e colocam o jogador diante de uma de situação em que são obrigados a interagir diretamente com os objetos daquele ambiente, incluindo outros jogadores. Um exemplo desse estilo de jogo é o *Global Conflicts: Palestine*, lançado em 2007, em que o jogador assume o papel de um jornalista freelance que chega em Jerusalém e enfrenta vários desafios, na medida em que precisa apurar as informações para encontrar a história de maior valor jornalístico. Ao explorar o ambiente e entrevistar alguns personagens, o jogador acaba adquirindo uma visão mais aprofundada sobre o conflito em questão (DE LA PEÑA *et al*, 2010, p.292).

Para autora, os “*newsgames*” são exemplos do chamado jornalismo interativo, em que o usuário, através de envolvimento em primeira pessoa, tem a possibilidade de ser inserido em um ambiente virtual ao mesmo tempo em que pode escolher os caminhos pelos quais irá conhecer uma determinada história.

O usuário entra em um mundo representado digitalmente por meio de uma interface de computador tradicional. Existe um elemento de escolha, onde o usuário pode selecionar ações entre um conjunto de possibilidades, investigando diferentes tópicos e aspectos da notícia subjacente. Isso oferece um método de navegação através de uma narrativa, ocasionalmente trazendo o usuário a documentos, fotografias ou filmagens audiovisuais da história real, e oferece uma experiência (DE LA PEÑA *et al*, 2010, p.293, tradução nossa)<sup>7</sup>.

No estudo desenvolvido pela pesquisadora, apesar de carregar algumas características do jornalismo interativo, o Jornalismo Imersivo (JI) em profundidade deve ser analisado através do conceito de presença, a sensação de estar em um lugar representado por telas. O participante consegue sentir que sua localização real foi substituída pelo ambiente em que a notícia acontece, além de ter o seu corpo transformado e inserido no contexto narrado como peça central. No entanto, para atingir essa sensação de presença, fundamental para o desenvolvimento do JI, De la Peña (2010) estabelece três conceitos básicos.

---

<sup>7</sup> No original: “The user enters a digitally represented world through a traditional computer interface. There is an element of choice, where the user can select actions among a set of possibilities, investigating different topics and aspects of the underlying news story. This offers both a method of navigation through a narrative, occasionally bringing the user to documents, photographs, or audiovisual footage of the actual story, and it also offers an experience.”

O primeiro deles é o estado de ilusão (*place illusion*), ou seja, a sensação de estar e operar em um ambiente remoto ou virtual, mesmo sabendo que não é real. O segundo conceito é chamado de plausibilidade (*plausibility*) e se refere à ilusão de que o que está acontecendo realmente está acontecendo. Já o terceiro é a propriedade corporal (*body ownership*), conceito neurocientífico que demonstra a plasticidade do cérebro humano em relação à representação do corpo, ou seja, não é difícil induzir ilusões de distorção corporal ou até mesmo criar a sensação de propriedade sobre um corpo virtual (DE LA PEÑA et al, 2010, p.294).

Com a enorme variedade de dispositivos móveis e aparelhos digitais, os seres humanos são expostos diariamente a uma onda de informações audiovisuais, disponibilizadas pelos meios de comunicação. No entanto, essa superexposição faz com que a audiência se torne indiferente à temas que envolvam o sofrimento humano (KINNICK; KRUGMAN; CAMERON; 1996; O'NEILL; NICHOLSON-COLE, 2009, apud DE LA PEÑA et al., 2010, p.299), ou seja, o público deixa de sentir empatia pelas histórias contadas em uma determinada reportagem. Para De la Peña (2010), o jornalismo imersivo desempenha papel fundamental na restituição desse envolvimento emocional da audiência diante de assuntos relevantes da atualidade, justamente por possibilitar uma experiência em primeira pessoa pela perspectiva de um corpo virtual.

Através dos três conceitos básicos da realidade virtual, explicados acima, a autora acredita no potencial do JI em proporcionar maior envolvimento da audiência. Ao concluir sua pesquisa, em que analisou a reação de alguns usuários diante de uma experiência imersiva em realidade virtual em uma reportagem sobre a Prisão de Guantánamo, De la Peña (2010) concluiu que o ambiente de imersão criado pelas tecnologias de RV faz com que o público tenha percepção diferente das notícias, quando comparadas aos tradicionais formatos de acesso e divulgação dos conteúdos jornalísticos. A sensação de estar presente na narrativa, seja como um observador ou personagem principal, é o que concede esse caráter diferenciado e, portanto, exclusivo, do jornalismo imersivo.

Enquanto os videogames acessados em desktops podem ser uma ótima ferramenta para transmitir informações cognitivas, eles normalmente não constituem uma substituição de uma experiência física do mundo em termos de respostas emocionais e viscerais. Nossa experiência com realidade virtual (RV) altamente imersiva, através dos HMDs, nos convenceu que tais ambientes têm o potencial de induzir experiências que são qualitativamente diferentes daquelas experiências por meio da computação de desktop tradicional e jogos eletrônicos (DE LA PEÑA et al., 2010, p.298, tradução nossa)<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> No original: "While video games experienced on desktops can be a great tool for conveying cognitive information, they typically do not constitute a replacement of a physical world experience in terms of emotional and visceral responses. Our experience with highly-immersive virtual reality (VR) such as Caves and HMDs has

Diferentemente da mídia tradicional, como a televisão, rádio e web, De la Peña (2010) afirma que o jornalismo imersivo, produzindo-se com base nos princípios e ética do jornalismo, consegue ser mais fiel na representação de eventos reais, sobretudo pela experiência de imersão no contexto descrito na notícia. Para a pesquisadora, todo material jornalístico imersivo de qualidade deve ter como base a capacidade de impactar o público, fazendo-o reagir de forma real aos estímulos virtuais (RAIR), e, dessa forma, despertando a empatia dos espectadores que têm a sensação de que o seu próprio corpo está, de certa maneira, envolvido no contexto narrado.

Por meio de um jornalismo imersivo profundo, pelo contrário, queremos dizer transferir a sensação de lugar das pessoas para um espaço onde uma ação confiável está ocorrendo e que elas percebem como realmente acontecendo, e onde, o mais importante, é o próprio corpo envolvido nessa ação. Acreditamos que o jornalismo imersivo oferece uma maneira profundamente diferente de experimentar as notícias e, portanto, entendê-las em um caminho que de outra forma seria impossível, sem realmente estar lá (DE LA PEÑA *et al.*, 2010, p.299, tradução nossa) <sup>9</sup>.

Assim como De la Peña (2010), a pesquisadora espanhola Eva Domínguez (2010, 2013, 2015) afirma que a sensação de experimentar as notícias em primeira pessoa e a possibilidade de interagir com uma determinada narrativa são algumas das características do jornalismo imersivo. Para a autora, o JI é uma forma de narrativa jornalística que utiliza recursos tecnológicos para potencializar a capacidade de imersão de um usuário em um determinado relato.

o jornalismo imersivo se expressa, em todo o seu potencial, com tecnologias e equipamentos de realidade virtual e imersiva, que permitem a experimentação não só visual, mas também sensorial de um ambiente sintético tridimensional. O desenvolvimento de tecnologias que eliminem sensorialmente a fronteira física é o terreno de exploração mais fértil para experimentar essa ideia de jornalismo imersivo, pois nos permite propor novas formas comunicativas (DOMÍNGUEZ, 2013, p.95, tradução nossa)<sup>10</sup>.

Um dos principais objetivos das tecnologias de realidade virtual é criar um ambiente envolvente em que o usuário tenha a percepção de estar em lugar diferente daquele de sua real

---

convinced us that such environments can potentially induce experiences that are qualitatively different from those experiences through traditional desktop computing and console gaming.”

<sup>9</sup> No original: “By deep immersive journalism, on the contrary, we mean transferring people’s sensation of place to a space where a credible action is taking place that they perceive as really happening, and where, most importantly, it is their very body involved in this action. We believe that immersive journalism offers a profoundly different way to experience the news, and therefore ultimately to understand it in a way that is otherwise impossible, without really being there.”

<sup>10</sup> No original: “el periodismo inmersivo se expresa en todo su potencial con tecnologías y equipos de realidad virtual e inmersiva, que permiten la experimentación no solo visual sino también sensorial de un entorno sintético tridimensional. El desarrollo de tecnologías que eliminan sensorialmente la frontera física es el terreno de exploración más fértil para la experimentación de esta idea del periodismo inmersivo, pues permite plantear nuevas formas comunicativas.”

localização física, ou seja, reduzindo o espaço que separa a realidade do espectador da realidade que se quer transmitir (DOMÍNGUEZ, 2013, p.96). De acordo com a autora, os conteúdos jornalísticos produzidos em realidade virtual, seja com imagens em 360° ou em realidade aumentada, têm como objetivo intensificar a experiência sensorial dos participantes, que passam a interagir com o relato. Domínguez (2010; 2013) acredita que é justamente a partir dessa interatividade que podemos perceber o potencial de imersão das tecnologias de RV. O usuário controla a maneira que irá explorar determinada história, sendo capaz de decidir o que irá visualizar em cada momento e para onde irá se locomover dentro do ambiente virtual, ou seja, de uma forma geral, cabe a ele escolher o enquadramento daquilo que se quer ver.

Em sua pesquisa, Domínguez (2010) define alguns aspectos fundamentais para que o público alcance a sensação de imersão diante de um conteúdo jornalístico, através de alguns recursos visuais. O primeiro deles é a transparência dos meios, ou seja, é necessário reduzir ao máximo os traços de mediação, expondo o usuário diretamente ao objeto representado, sem elementos que causem distração. Dessa forma, cria-se a percepção de imediatismo, que pode ser vista nos vídeos em 360°. Em segundo lugar está a qualidade das imagens, uma vez que o realismo ou hiper-realismo visual possui influência direta na sensação de imersão. Na medida em que as tecnologias vão sendo aperfeiçoadas, os repórteres podem capturar imagens cada vez melhores, em termos de qualidade, ou seja, em alta definição (*HD, Full HD, 2K, Ultra HD*), fazendo com que a audiência se sinta mais imersa na imagem.

Outra característica importante desses formatos imersivos é a fluidez dos movimentos pela imagem, ou seja, a maneira que usuário consegue explorar o ambiente virtual ao qual está sendo exposto. Existe uma liberdade na escolha dos ângulos, e, portanto, a sensação de penetração na imagem é potencializada. E por último, a ocularização (*ocularización*) também é considerada um dos recursos de imersão, uma vez que é possível experimentar a história de um personagem em primeira pessoa, como se não houvesse barreiras entre a retina do espectador e as imagens da tela, ou seja, os traços de mediação são quase imperceptíveis (DOMÍNGUEZ, 2010).

Na sua tese de doutorado, Domínguez (2013) explica que para alcançar a sensação de imersão nas novas formas jornalísticas é preciso haver uma integração entre o poder visual da interface com a possibilidade de interagir com a história, e é justamente por isso que a pesquisadora analisa os chamados “*newsgames*”. Assim como De la Peña (2010), Domínguez (2013; 2015) afirma que as narrativas imersivas digitais têm como principais representantes as tecnologias de RV e os *newsgames*, no entanto, é preciso fazer a distinção entre esses dois

formatos. As narrativas em realidade virtual criam no espectador uma sensação de empatia sobre um determinado personagem, através de uma experiência em primeira pessoa, enquanto os *newsgames* focam no comportamento e na dinâmica de uma situação, em que os personagens e fatos integram uma lógica global (DOMÍNGUEZ, 2015, p.417).

Apesar das diferenças no formato, tanto as reportagens em realidade virtual quanto os *newsgames* possuem um mesmo objetivo que é “aumentar a compreensão e a sensibilidade para a realidade que se nutre” (DOMÍNGUEZ, 2015, p.417, tradução nossa)<sup>11</sup>. A autora acredita que é possível expandir o conhecimento humano, na medida em que os usuários experimentam uma determinada narrativa em primeira pessoa, sendo capazes de vivenciar a história de um personagem.

O jornalismo imersivo, portanto, é definido pela autora como um formato narrativo que utiliza técnicas interativas e visuais para imergir o espectador em um determinado relato, dando a ele um papel ativo dentro da história para que possa ter uma experiência sensorial de exploração daquele ambiente virtual. Na pesquisa, ela estabelece dez recursos e estratégias que contribuem para esse processo de imersão, denotando a qualidade de uma narrativa em realidade virtual: 1) a composição da interface deve ser feita em um único *frame*, ou seja, uma imagem que preencha toda a tela; 2) o estilo gráfico deve ser realista, retratando uma história com fidelidade e detalhes; 3) os movimentos precisam de continuidade e fluidez, dando a sensação de pertencimento ao ambiente apresentado; 4) os sons ambientes precisam ser constantes, criando a sensação de expectativa e atmosfera no entorno; 5) sistemas que permitam uma interação direta com o que se vê; 6) os usuários devem poder escolher o enquadramento das cenas; 7) o desenvolvimento das narrativas depende da escolha dos usuários; 8) experiências narrativas de compactação, ou seja, um jogo com regras próprias; 9) experiências narrativas de representação, em que o usuário participa de forma simulada em um fragmento da realidade; 10) a personificação de um personagem pelo usuário, que assume um papel dentro do relato apresentado (DOMÍNGUEZ, 2015, p.420).

Domínguez (2015) destaca que as narrativas digitais podem conter apenas algumas das características citadas acima, no entanto, todas elas contribuem de alguma maneira para o processo de imersão. Portanto, cabe aos responsáveis pela criação do conteúdo imersivo a escolha destes recursos e estratégias e de suas possíveis combinações dentro de uma história. Alguns autores, por outro lado, dizem que esse processo de imersão não necessariamente deve estar atrelado a algum tipo de recurso tecnológico, sendo possível imergir em uma narrativa através de recursos literários que fomentem a imaginação, por exemplo.

<sup>11</sup> No original: “aumentar la comprensión y sensibilidad hacia la realidad de la que se nutre.”

### 3.2. Jornalismo x Imersão

Na década de 1960, um novo modelo de produção jornalística passou a ser integrado nas redações dos principais jornais dos Estados Unidos. O Novo Jornalismo (*New Journalism*), considerado por alguns autores como uma nova era da imprensa, utilizava técnicas da escrita literária das novelas estadunidenses nas reportagens (ASSIS, 2009), deixando de lado a formalidade das notícias - sobretudo o lead jornalístico (quem, o que, quando, onde, como e por quê?) -, adotando uma escrita mais livre, repleta de detalhes sobre os personagens, além da construção de diálogos. Todas essas características e efeitos narrativos fazem com que o leitor se sinta mais próximo da história contada na reportagem, tendo como principal objetivo conseguir uma maior imersão no relato (DOMÍNGUEZ, 2013)<sup>12</sup>.

Considerado como uma das principais referências do Novo Jornalismo, Wolfe (2005) explica que a possibilidade de escrever não-ficção com técnicas que normalmente eram utilizadas nos romances e contos não era o foco do seu trabalho. Para o autor, a composição de uma não-ficção no jornalismo com qualquer tipo de recurso literário, como os dialogismos e o “fluxo de consciência”, para promover maior engajamento com os leitores, de maneira intelectual ou emocional, era o que realmente lhe interessava.

Wolfe (1975) estabelece quatro técnicas fundamentais utilizadas na escrita de narrativas deste Novo Jornalismo. A primeira delas é a construção cena por cena, ou seja, os acontecimentos são descritos com fidelidade, como um filme passando de cena em cena, dando ao leitor a sensação de estar acompanhando a história na medida em que vai sendo narrada. Já o registro total dos diálogos e o uso do ponto de vista dos personagens são outros aspectos básicos estabelecidos pelo autor, em que ocorre uma alternância de narrador dentro do relato que varia entre primeira e terceira pessoa. E a última técnica é o retrato detalhado dos personagens, situações e ambientes, ou seja, todas as características dos personagens, desde aspectos comportamentais, passando por relacionamentos familiares até hábitos de vida. Em resumo, todos os mínimos detalhes das cenas e acontecimentos que dão profundidade ao relato jornalístico.

De acordo com Faro (1999), a ausência da perspectiva do repórter e das características psicológicas dos personagens fazem da não-ficção um relato sem realismo, quando

---

<sup>12</sup> O objetivo neste subitem não é refletir com profundidade sobre o *New Journalism*, mas apenas trazê-lo como contraponto à questão da imersão, já que alguns autores consideram que ela estaria presente nas possibilidades dos relatos tradicionais. Entretanto, para Murray (2003) estas outras experiências que não permitem o transporte físico (ainda que simulado) para dentro do relato, pelas possibilidades tecnológicas, não seriam imersão. Apenas para fazer este contraponto e tornar mais explícita a argumentação do autor é que trouxemos esta breve descrição do *New Journalism*.



comparada à flexibilidade e liberdade adotadas na ficção. No entanto, é através de um empréstimo destes elementos da ficção que o autor afirma que Wolfe consegue criar suas narrativas não-ficcionais. Dessa forma, “a grande reportagem seria sempre um amplo painel descrito de forma apaixonada e envolvente pelo jornalista, nunca com prejuízo do realismo” (FARO, 1999, p.15).

Enquanto Wolfe (1975; 2005) acredita na capacidade de imersão dos leitores nos relatos jornalísticos que utilizem as técnicas do Novo Jornalismo, sobretudo devido ao realismo apresentado, Murray (2003), por sua vez, defende que os autores destas narrativas tradicionais enfrentam enormes dificuldades para manter a audiência imersa, já que existe distanciamento entre autor e público, que leva a uma comunicação praticamente unidirecional.

Para Murray (2003), a experiência de ser transportado para um ambiente simulado é o que podemos chamar de imersão. Ao longo dos anos, as mídias tradicionais passaram a competir com os novos meios de comunicação, desenvolvidos na era da informatização. As chamadas mídias digitais trouxeram novas possibilidades de formatos narrativos diante da constante criação de mundos virtuais. A possibilidade de interação com a narrativa, a escolha da perspectiva de um personagem, a capacidade de se movimentar pelo espaço virtual é o que torna as mídias digitais mais imersivas quando comparadas aos meios lineares como livros e filmes, que se limitam a uma descrição verbal e imagética, sem a possibilidade de participação do público.

Segundo a autora, os meios digitais oferecem ao público artifícios que permitem a imersão associada à interação, e dessa maneira, o espaço do mundo físico-real é substituído pelo mundo virtual. Diferentemente dos livros e filmes, esses ambientes digitais são participativos e, portanto, o público passa a ser chamado de “interator”, já que é capaz de interagir com a narrativa, construindo o seu próprio universo com objetos e personagens imaginários. Dessa maneira, o interator vive uma experiência virtual em que pode esconder sua identidade através de avatares, criando situações e contextos específicos que jamais seriam possíveis no mundo real (MURRAY, 2003).

Para Sodré (2009), a internet e as novas práticas informativas também tiram o leitor de um lugar de passividade, uma vez que as novas tecnologias permitem que o público se transforme em usuário ativo diante de um “*novo medium*”, sendo capaz de pautar os acontecimentos. Assim como Murray, o autor acredita que as mídias tradicionais como fontes informativas estão sendo descentralizadas, dando espaço a uma participação mais ativa dos usuários que passam a se definir como mídia individualizada - “a mídia sou eu” -, sobretudo,

diante de ferramentas que concedem a estes usuários a possibilidade de se tornarem livres produtores de informação.

O jornalismo no ciberespaço, portanto, ganha novos contornos quando comparado ao jornalismo tradicional dos jornais impressos. A imprensa perde o seu papel de “agente de cultura” na medida em que uma nova mídia começa a surgir. Sendo assim, o caráter informativo, que antes era considerado primordial, agora dá espaço para uma lógica da conectividade que prioriza a conexão dos sujeitos através de dispositivos em rede, fazendo com que a velha imprensa passe a integrar a chamada “indústria de conteúdos” (SODRÉ, 2009).

Apesar dessa transformação do jornalismo pelas novas tecnologias digitais, Sodré (2009) explica que os critérios utilizados para a construção de uma notícia, ou seja, como fatos sociais tornam-se acontecimentos, ainda são acompanhados por regiões do sensível que induzem o leitor a se conectar emocionalmente com estes acontecimentos. Portanto, diante da chamada mídia eletrônica, vigente atualmente, é possível identificar algumas características da notícia que produzem impacto no cotidiano do leitor.

Hoje, em plena vigência da mídia eletrônica de massa, tem-se consciência de que a notícia não apenas representa ou “transmite” aspectos da realidade – hipótese embutida no modelo funcionalista – mas de que ela é também capaz de constituir uma realidade própria. Isto não quer dizer que todo e qualquer acontecimento seja um mero artefato midiático, independente da dinâmica social, e sim que a mídia também produz efeitos de real (SODRÉ, 2009, p.25).

Desta forma, os conteúdos em realidade virtual que integram o chamado Jornalismo Imersivo também podem ser analisados sob a ótica de Sodré (2001; 2002; 2009), já que as narrativas em RV também são desenvolvidas com o objetivo de conectar emocionalmente o espectador aos acontecimentos. Segundo o autor, estamos imersos na mídia, rodeados pelo chamado “*bios midiático ou virtual*”, mas ainda assim conseguimos distinguir este ambiente virtual da realidade vivida. Portanto, mesmo não sendo reais, as imagens das reportagens em RV fazem com que espectador não apenas sinta as sensações, mas esteja dentro delas, já que, de acordo com Sodré (2001), o “*bios virtual*” permite que o homem consiga ter relações sensorialmente relevantes mesmo que elas não existam concretamente.

Para Domínguez (2013), existe uma similaridade entre as estratégias do jornalismo literário para provocar a imersão e as técnicas do jornalismo imersivo que visam o mesmo propósito. Em ambos os casos, é possível identificar a construção cena por cena, um retrato detalhado dos personagens, ambientes e situações, além do uso do diálogo e do ponto de vista dos personagens. No entanto, as tecnologias de realidade virtual aumentam o caráter imersivo das narrativas jornalísticas, uma vez que a qualidade das interfaces digitais e a possibilidade de

interação fazem com que o espectador sinta a sua realidade física sendo substituída pela realidade que se quer transmitir, podendo interagir e atuar dentro dela.

Dessa forma, por criarem um outro ambiente em que a emoção está na virtualização de um corpo que passa a ser outro, os conteúdos jornalísticos em realidade virtual acabam apresentando maior capacidade de estimular a imersão do espectador.

No próximo capítulo, analisaremos a reportagem em RV *The Displaced* do *The New York Times*, procurando mostrar as estratégias narrativas utilizadas neste exemplo, a partir de alguns artifícios de anulação das mediações entre o mundo do público e o mundo do relato, construindo a análise a partir do que Domínguez (2010) define como aspectos fundamentais para que o público alcance a sensação de imersão a partir das reportagens: a) a redução das mediações; b) as características das imagens; c) a construção de panoramas e a sensação de penetração nas imagens; d) as escolhas do público e as experiências como o personagem da trama.

#### 4. THE DISPLACED

Com o objetivo de compreender como as tecnologias de realidade virtual podem ajudar os jornalistas a contarem histórias e os seus efeitos sobre o público, analisaremos a matéria *The Displaced*, do jornal americano *The New York Times* (NYT), publicada em novembro de 2015. Essa foi a primeira reportagem em realidade virtual produzida pelo jornal que foi pioneiro no uso dessa tecnologia.

Em parceria com o Google, o *The New York Times* distribuiu mais de 1 milhão de óculos de realidade virtual aos seus assinantes para divulgar o lançamento do aplicativo *NYT: VR*. Desenvolvido pelo próprio jornal, este app permitia que os espectadores fizessem download e assistissem os conteúdos produzidos em 360° nos seus dispositivos móveis (SIRKKUNEN et al., 2016). Na época, o aplicativo estava disponível para smartphones com sistemas IOS e Android, e os usuários tinham acesso à várias produções em realidade virtual.

O *NYT: VR* foi o lançamento de maior sucesso do *The New York Times*, sendo o aplicativo com o maior número de *downloads* em seus primeiros dias do que qualquer outro aplicativo lançado pela empresa. O sucesso com os espectadores foi enorme, e a média de tempo gasto no aplicativo era de cerca de 14,7 minutos (TIMES..., 2015). Atualmente, este aplicativo não está mais disponível para download, mas a reportagem ainda pode ser acessada através do site do *NYT* (SOLOMON; ISMAIL, 2017), onde os espectadores conseguem navegar pelas imagens em 360 graus com o cursor do mouse, e também pelo *Youtube VR* (THE DISPLACED, 2015), onde a navegação pelas imagens pode ser feita com toques na tela ou através do movimento do dispositivo, além da possibilidade de utilização dos óculos de realidade virtual.

**Figura 3 – *The Displaced* sendo assistido pelo Youtube**



Fonte: THE DISPLACED, 2015

Produzido em colaboração com a empresa de realidade virtual VRSE, *The Displaced* é um documentário com duração de 11 minutos e 8 segundos, dirigido por Imraan Ismail e pelo jornalista Ben Solomon, do *NYT*. O título pode ser traduzido para o português como “Os Deslocados” e faz referência à situação de refúgio vivida pelos personagens em decorrência de conflitos armados. A reportagem foi a primeira de uma série de conteúdos em realidade virtual lançados pelo jornal ao longo dos últimos anos.

De acordo com Jake Silverstein, editor do *NYT*, a ideia por trás do lançamento de reportagens em realidade virtual é estimular maior sentimento de conexão entre espectadores e personagens. “Ao criar ambientes em 360 graus, a realidade virtual proporciona ao espectador uma experiência de presença em mundos distantes, o que acaba sendo ideal para histórias que mexem com o nosso senso de empatia e comunidade” (FELDLER; PROULX; 2020).

As imagens do documentário foram gravadas de maneira omnidirecional, em que oito câmeras direcionadas em ângulos distintos foram anexadas a uma haste posicionada no meio da cena. As câmeras utilizadas foram da marca GoPro, já que as lentes grande-angulares dão maior amplitude ao campo de visão, possibilitando assim a construção de imagens em 360 graus.

A análise da reportagem não será feita a partir do distanciamento do objeto, mas imergindo nele, e a minha experiência imersiva funcionará como uma espécie de síntese de

público. Dessa maneira, as minhas sensações e percepções como espectador dentro da reportagem imersiva virtual e as razões que me levaram a apresentar tais sentimentos serão replicados ao público em geral. Diante disso, será possível identificar os impactos das tecnologias de realidade virtual no jornalismo e os seus efeitos sobre a audiência.

Em um primeiro momento, a reportagem será dividida por cenas com o objetivo de descrever o ambiente virtual e os aspectos que me despertaram algum tipo de sensação, desde a fala e o semblante dos personagens até as características das imagens e sons. Além disso, a minha experiência como espectador, ou seja, as escolhas e a maneira que busquei explorar a reportagem em realidade virtual e como fui afetado por ela, será exposta.

Em seguida, tendo como base as descrições das cenas e a experiência de imersão, serão analisados os recursos audiovisuais e os artifícios narrativos utilizados em *The Displaced* que auxiliam o espectador no processo de imersão. Por fim, algumas reflexões sobre pontos específicos da reportagem que podem ajudar a ampliar a discussão sobre o jornalismo imersivo e sua forma de impactar o público.

#### **4.1. Personagens**

*The Displaced* é uma das reportagens realizadas pelo *The New York Times* sobre a crise global de refugiados e conta a história de três crianças que foram forçadas a deixar suas casas por conta de guerras e passam a viver em situação de refúgio. Oleg Teryokhin é o primeiro personagem a ter sua história apresentada. Ao lado de seus pais, o menino de 11 anos teve de deixar o seu vilarejo, quando uma guerra tomou conta da Ucrânia em abril de 2014 após a anexação da península da Criméia pela Rússia. Quase 1 ano depois, Oleg e seus pais retornam a Nikishino, sua cidade natal, e encontram um cenário de devastação.

O segundo personagem é um menino de 9 anos chamado Chuol, do Sudão do Sul, país localizado no nordeste da África. Em 2013, uma disputa de poder entre o presidente Salva Kirr e o vice-presidente Riek Machar deu início a uma violenta e cruel guerra civil pelo controle do país e dos campos de petróleo, deixando mais de 4,5 milhões de pessoas sem comida suficiente e obrigando cerca de 15% da população a abandonar suas casas, incluindo Chuol e sua família. Durante um ataque ao seu vilarejo, seu pai e seu avô foram presos dentro de uma cabana e queimados vivos. Ao lado de sua mãe e avó, o menino conseguiu fugir para o pântano, mas no meio da confusão sua mãe acabou seguindo em uma outra direção e eles a perderam. Por semanas, ele e sua avó nadaram em águas infestadas de cobras e crocodilos até conseguirem se refugiar em uma pequena ilha.

A terceira personagem se chama Hana Abdullah, uma menina síria de 12 anos, que vive como refugiada em um assentamento improvisado no Líbano. Em 2011, uma onda de protestos populares começou a se espalhar pela Síria em oposição ao governo opressor do ditador Bashar al-Assad. Um ano depois, a situação já estava descontrolada com gangues extremistas e milícias armadas ocupando diversas áreas do país, incluindo Mabrouka, cidade natal de Hana, localizada no noroeste do país. Diante desse cenário de insegurança, sua família resolveu abandonar o país, deixando todos os seus pertences, e buscar refúgio no Líbano.

Desde o início da guerra civil, mais de 5,6 milhões de sírios fugiram do país, intensificando a mais grave crise de refugiados vivida pelo mundo desde o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945. Assim como milhões de crianças que vivem esse desespero, Hana abandonou a infância e a escola e agora ajuda no sustento de sua família fazendo trabalhos agrícolas por inúmeras horas todos os dias.

#### **4.2. A reportagem**

Ao longo do vídeo, as histórias dos três personagens vão sendo contadas de maneira intercalada, e a aos poucos, o espectador consegue entender os motivos que levaram estas crianças a viverem em situação de refúgio. No total, a reportagem é composta por 35 cenas com duração entre 14 e 34 segundos cada, separadas por um efeito de transição de vídeo *fade to black*. As legendas só estão disponíveis em inglês e aparecem em três direções distintas, sendo assim, o espectador consegue explorar o ambiente em 360 graus e acompanhar a história sem perder nenhuma informação.

Na cena 1, é possível ver Oleg em pé sobre uma pilha de escombros escrevendo em um quadro negro com um giz em suas mãos. Ao seu redor, uma sala de aula completamente destruída, com livros, móveis e tijolos espalhados pelo chão e cobertos com muita poeira. A luz que entra no ambiente passa através das janelas com vidros quebrados e ilumina as paredes que guardam inúmeras marcas de tiros. Ripas de madeira, fios pendurados, mesas de cabeça pra baixo. Junto ao cenário de devastação, é possível escutar o barulho do giz rabiscando o quadro, pássaros cantando ao fundo e uma trilha que cria uma atmosfera de tensão.

Como espectador, utilizando o *Samgung Gear Vr* – óculos de realidade virtual -, a primeira coisa que tentei fazer foi explorar o ambiente, olhando ao meu redor, para entender o que tinha acontecido ali. Em poucos segundos de vídeo, já me sentia dentro da história,

porque conseguia ver cada detalhe daquele ambiente, e mesmo não apresentando um corpo virtual, sentia que tinha sido transportado para aquele lugar totalmente destruído.

Na cena 2, Chuol empurra uma canoa feita de madeira por um pântano coberto de vitória-régias e com uma densa vegetação. Descalço, o menino sobe na embarcação e, com um pedaço de madeira em suas mãos, vai conduzindo a canoa por águas escuras que refletem o céu. Com ele, apenas um pote de metal e sacos de comida vazios. A trilha de tensão permanece, mas também é possível ouvir o som da natureza e do movimento das águas.

**Figura 4 – Cena 2**



Fonte: THE DISPLACED, 2015

Na medida em que um novo personagem se apresentava, tentei explorar aquele ambiente para saber se conseguia identificá-lo. O sol forte e a vegetação formada por árvores pequenas e arbustos me davam a sensação de estar em um país tropical. Era como se eu estivesse sentado na canoa à espera do menino, e quando ele subiu na embarcação, tive a sensação de estar balançando junto com eles.

A cena 3 traz uma contextualização das histórias que o espectador está prestes a conhecer. Em letras brancas sobre um fundo preto, a seguinte mensagem pode ser lida: “cerca de 60 milhões de pessoas ao redor do mundo foram obrigadas a deixar suas casas em decorrência de guerras e perseguição – mais do que em qualquer outra época desde a Segunda Guerra Mundial. Metade são crianças. Essa é a história de três delas”. Enquanto a mensagem aparece na tela, ainda é possível escutar ao fundo a trilha de tensão que começa a se misturar com os sons de passos e gritos de crianças brincando.

Na cena 4, Hana aparece caminhando em um prédio ainda em construção com tijolos espalhados pelo chão. Do alto, ela consegue ver um assentamento improvisado com tendas



feitas de lona, crianças brincando e algumas montanhas e árvores ao fundo. A trilha de tensão continua presente, ao lado dos sons de vozes, pássaros e cachorros. O semblante triste da menina me causou preocupação, me deixando ainda mais curioso para conhecer sua história.

Na cena 5, o título da reportagem “The Displaced” aparece em letras brancas sobre um fundo preto, por poucos segundos, com uma trilha mais amena e ainda misturada com o som ambiente do local anterior. Já na cena 6, Oleg aparece novamente em uma sala de aula destruída, com estantes derrubadas e livros e destroços espalhados pelo chão. Através das legendas, a história do menino começa a ser contada: “no último ano, a guerra na Ucrânia obrigou Oleg e sua família a deixarem seu vilarejo. Quando o conflito diminuiu, eles retornaram”.

Ao descobrir o motivo de toda a destruição, a sensação era de impotência por não poder ajudar o menino de alguma maneira. Em determinado momento, parecia que estava sendo encarado pela criança, e a trilha sonora criava uma atmosfera ainda mais tensa. Ao analisar o nível de estrago da sala de aula, conseguia ter a dimensão da gravidade dos conflitos que haviam acontecido naquele local.

Na cena 7, Oleg e seus amigos brincam no telhado de um prédio danificado. Em narração em off, o menino conta que a guerra chegou ao seu vilarejo no ano anterior e que ele sentiu muito medo. O som ambiente e a trilha de tensão também estão presentes. Na cena seguinte (8), ainda no telhado de edifícios deteriorados, os meninos brincam com cápsulas de fuzil que se misturam aos escombros. Em off, Oleg continua a narrar a situação vivida por ele e sua família, dizendo que quando eles retornaram, tudo estava diferente. Além da voz do personagem, é possível ouvir a trilha de tensão e o som das cápsulas sendo arremessadas pelos meninos.

### **Figura 5 – Cena 8**



Fonte: THE DISPLACED, 2015

A quantidade de cartuchos de fuzil espalhados por todo o ambiente e o fato das crianças estarem brincando com eles me causaram um misto de sensações. Uma angústia de vê-las manuseando objetos que foram letais para tantas pessoas, mas, ao mesmo tempo, uma sensação de esperança por elas estarem brincando apesar das adversidades.

Na cena 9, Chuol está parado dentro do pântano e cercado por um vasto campo coberto de muita vegetação e árvores. Através das legendas, é possível conhecer mais profundamente a história deste menino de 9 anos: “durante o verão, o vilarejo de Chuol, no Sudão do Sul, foi atacado. Ele fugiu ao lado de sua avó para uma ilha no pântano”. A trilha de tensão e o som ambiente permanecem presentes. Já na cena 10, o menino vai guiando a sua canoa pela densa vegetação do pântano. Em narração em off, ele conta que, na noite em que sua vila foi atacada, eles fugiram para o pântano e podiam ver crocodilos. Para Chuol, mesmo que eles fossem comidos vivos pelos animais em uma morte lenta, era melhor do que ser assassinado pelos combatentes. A trilha de tensão é suavizada, sendo possível escutar a voz do menino, além do barulho ambiente e do remo improvisado com madeira batendo na proa da embarcação.

Novamente, tive a sensação de estar na canoa, sendo conduzido pelo personagem na medida em que explorávamos a savana africana. A vegetação era tão densa, sendo quase impossível enxergar a água do pântano. Em alguns momentos, os arbustos pareciam que encostariam no meu rosto, me fazendo desviar a cabeça. Além disso, o relato do menino e situação vivida por ele me deixaram extremamente comovido.

Na cena 11, Chuol caminha pelas águas do pântano e, em off, fala sobre o momento em que se perdeu de sua mãe. A trilha de tensão permanece suavizada, e é possível ouvir o som dos pássaros e insetos e do movimento da água enquanto ele caminha. Em alguns pontos

da imagem, era possível enxergar distorções, como se as lentes de algumas câmeras estivessem embaçadas. Isso foi algo que chamou a minha atenção e, de certa forma, afetou momentaneamente a minha experiência de imersão.

Na cena 12, Hana se encontra em um enorme campo a céu aberto com uma vegetação seca. No solo, as marcas dos pneus de tratores e caminhões indicam que ali é desempenhado algum tipo de atividade agrícola. Através das legendas, o espectador passa a entender a história desta menina de 12 anos: “em 2012, Hana e sua família deixaram a Síria. Eles agora vivem em um assentamento de refugiados no Vale do Beca, no Líbano”. Ao fundo, só é possível escutar a trilha que cria uma atmosfera de apreensão.

Enquanto a história da menina começava a ser narrada, a minha sensação era de estar em pé diante da personagem, sendo encarado por ela. Ao nosso redor, a imensidão do campo agrícola me deixou impressionado, e, por mais que eu tentasse enxergar o seu fim, era impossível fazê-lo, o que me causava uma angústia ainda maior ao imaginar uma criança tendo que trabalhar naquele lugar.

Na cena 13, em off, Hana conta que acorda todos os dias às 4h da manhã para trabalhar. Ainda sob o céu escuro, uma caminhonete aguarda a menina e as pessoas do seu assentamento para levá-los aos campos agrícolas. Na medida em que vão subindo no veículo, é possível ouvir o barulho do motor, assim como o ruído dos pés batendo na caçamba do carro, enquanto um homem vai proferindo palavras de ordem para organizar o grupo de trabalhadores.

Na cena 14, também em narração em off, a menina fala sobre a Síria e a guerra que a obrigou a deixar o país junto de sua família para se refugiarem no Líbano. A caminho dos campos agrícolas na caçamba da caminhonete com várias outras pessoas, Hana conta que os libaneses não gostam da presença dos refugiados sírios em seu território e os tratam mal. Enquanto percorrem uma estrada pouco movimentada ao nascer do sol, é possível ouvir os motores dos carros e o barulho do vento se misturando à música de tensão. De maneira apertada sobre o veículo, os trabalhadores dividem espaço com baldes e outros objetos que serão utilizados na colheita.

Tanto na cena 13 quanto na 14, tive a sensação de fazer parte daquele grupo de pessoas a caminho do trabalho, era como se eu estivesse sentado na caçamba da caminhonete, e enquanto olhava para frente, me senti claustrofóbico. O espaço apertado entre as pessoas me deixou sem ar, e só melhorou quando olhei para o lado de fora do veículo e pude ver a estrada e outros carros passando. Vale ressaltar que mesmo me sentindo mal, em nenhum momento cogitei retirar os óculos de realidade virtual e nem sequer lembrei dessa possibilidade, porque

a sensação de fazer parte da história era tão forte que me influenciou a buscar artifícios dentro da narrativa para colocar um fim naquela situação.

A cena 15 começa com Hana e outras crianças carregando cestas vazias por um enorme campo de plantação. As roupas de frio passam a sensação de que a colheita esteja acontecendo no período de outono/inverno. Em off, a menina diz que trabalha todos os dias para ajudar com a renda de sua família, colhendo pepinos durante as manhãs. Ao fundo, só é possível ouvir o som ambiente com crianças conversando, enquanto caminham pela plantação, e o barulho do motor do veículo que os aguarda.

**Figura 6 – Cena 15**



Fonte: THE DISPLACED, 2015

Na cena 16, as crianças carregam caixas pesadas de pepinos nos ombros até a caminhonete que as espera. Os trabalhadores ficam espalhados pela plantação que é tão grande que é praticamente impossível enxergar o seu fim. Na medida em que levam os frutos até o veículo, é possível escutar as conversas das crianças, assim como o barulho das caixas sendo descarregadas e empilhadas uma sobre as outras.

As cenas 15 e 16 mostraram o dia dos refugiados sírios e as dificuldades enfrentadas por eles. O que mais me impressionou foi a maneira que as crianças carregavam caixas pesadas de pepinos sobre os ombros, sendo possível acompanhar de perto o nível de estresse experimentados diariamente por elas. Era como se eu estivesse ao lado da caminhonete, vendo as caixas serem empilhadas com enormes quantidades de pepino, mas impotente por não poder ajudá-las.

Na cena 17, em um espaço a céu aberto, uma aglomeração de pessoas aflitas segue as ordens de um homem vestido com um colete de segurança refletivo que fala através de um megafone. No meio da multidão, Chuol aparece descalço e apreensivo, assim como as outras pessoas. Em off, o menino diz que tem muita gente ali e outras que ainda irão chegar. A música de tensão volta a aparecer, somada às vozes de centenas de indivíduos. Era como se eu estivesse no meio dessas pessoas, e o desespero delas me contagiava. Fiquei extremamente apreensivo com medo de que alguma coisa ruim acontecesse ali.

A cena 18 começa com a explicação de Chuol, ainda em off, sobre o motivo pelo qual aquelas pessoas aguardam ali. Com sacos brancos em seus braços e cabeças, mulheres e crianças esperam a chegada de comida que é deixada por aviões em movimento. No céu, é possível ver um boeing sobrevoando em baixa altitude, enquanto solta no ar inúmeros pacotes de comida. No fundo, só é possível escutar o forte ruído das turbinas do avião. Depois de uma rápida transição, a cena 19 faz um close do exato momento em que estes sacos tocam o solo, ainda sob o forte barulho da aeronave.

A cena 20 mostra o desespero da multidão que disputa os sacos de comida. Homens, mulheres e crianças correm em direção aos alimentos, enquanto o avião se afasta. Ao fundo, a música de tensão é acentuada e mesclada aos gritos das famílias que dependem destes sacos para sobreviver.

**Figura 7 – Cena 20**



Fonte: THE DISPLACED, 2015

Sem dúvidas, essa foi a parte que mais me emocionou, porque novamente era como se eu estivesse presenciando aquela situação desumana de extremo desespero e disputa por comida, sem poder ajudar aquelas pessoas. Podia ver de perto o alívio daqueles que

conseguiam um pouco de alimento, enquanto outros permaneciam competindo pelos sacos de comida restante. A sensação era de impotência, angústia e tristeza profunda.

De volta ao pântano, na cena 21, Chuol conta sobre a noite em que o conflito atingiu seu vilarejo. Em narração em off, o menino de 9 anos diz que seu pai e avô foram queimados vivos dentro de sua casa. Sob a canoa com alguns peixes e galhos secos, ele olha ao redor e só consegue enxergar uma imensidão verde. Ao fundo, apenas o som ambiente da natureza.

A transição da cena 20 para a 21 me trouxe um alívio instantâneo, porque os gritos desesperados das famílias em busca de comida foram substituídos pelo som relaxante da natureza. A minha sensação era de estar sentado na canoa de frente para o personagem, como se ele estivesse me contando sobre a noite em que perdeu seu pai e avô. Enquanto sentia um alívio por estar diante um lindo cenário com inúmeras árvores e arbustos sob um céu praticamente sem nuvens, a história trágica narrada por Chuol me deixava atordoado e triste, porque conseguia enxergar o sofrimento no seu olhar.

Na cena 22, Oleg ajuda sua mãe a plantar e regar algumas mudas em uma horta. Em off, o menino conta que o pior de toda essa situação foi a morte do seu avô. Ao fundo só é possível escutar o som da natureza, mas quando Oleg revela que o corpo permaneceu no jardim durante todo o inverno, e eles o encontraram meses depois, a trilha de tensão volta a aparecer de maneira grave, provocando uma atmosfera mais pesada.

A sobreposição da trilha sonora mais grave me impactou rapidamente, porque o triste relato do menino ficou ainda mais forte. Era como se eu estivesse ao lado dos personagens, escutando sobre o momento em que eles encontraram o corpo de um parente meses após o término do conflito na Ucrânia. Ouvir de perto o relato de um neto sobre o momento em que encontrou o corpo do seu avô, morto em decorrência da guerra, me emocionou.

A cena 23 mostra Oleg e um amigo andando de bicicleta enquanto se divertem e sorriem. Ao fundo, o cenário é de destruição, com casas danificadas e destroços por todos os lados, aparentemente causados por algum míssil ou bomba. As câmeras estão acopladas na bicicleta, dando ao espectador a sensação de estar pedalando junto aos meninos. É possível ouvir as vozes das crianças e o pneu das bicicletas em atrito com o asfalto misturados a uma trilha mais suave, que passa uma sensação de esperança.

Em uma sala de aula praticamente irreconhecível, com paredes e teto desmoronados, muito entulho e pedras por todos os lados, a cena 24 foca na visita de Oleg e dois amigos a sua antiga escola, ou melhor, o que restou dela. Na medida em que exploram o local, em off, Oleg lembra das vezes em que os professores gritavam com os alunos, e eles desejavam que a escola explodisse. No entanto, diante de toda a destruição causada pela guerra, o menino

afirma que jamais diria isso outra vez e que, apesar das dificuldades, permanece ao lado dos seus amigos. Ao fundo, é possível ouvir as vozes das crianças e o barulho delas explorando o local, além da trilha de tensão mais suavizada.

**Figura 8 – Cena 24**



Fonte: THE DISPLACED, 2015

O poder de destruição das bombas, incontáveis marcas de tiro nas paredes, teto desmoronado. A sensação de estar diante desse cenário é impactante, e ver as crianças brincando sobre os escombros do que antes já foi sua escola me causou enorme angústia. Enquanto Oleg e seus amigos andavam e mexiam nos destroços, era possível ver a poeira pelo ar, tornando ainda mais intensa a minha sensação de presença naquele local.

Nas cenas 25 e 26, Hana e outras crianças sobem na caminhonete que as aguarda depois de um dia na colheita. Sobre a caçamba do veículo, as caixas de pepino dividem o espaço com as crianças que parecem se divertir com a companhia de uma das outras. Em off, Hana conta que eles tinham muitos brinquedos e coisas para fazer na Síria, mas, desde que deixaram o país, tudo o que eles têm é um ao outro. No fundo, a trilha permanece suavizada, e é possível escutar as vozes das crianças conversando e rindo.

A minha sensação era de estar sentado ao lado das crianças sobre o veículo, sendo possível experimentar o balanço provocado pelos buracos da estrada de terra. A trilha sonora mais suave e o som das crianças rindo me transmitiram leveza e esperança em relação ao fim desta guerra civil que deixou tantas famílias em situação de vulnerabilidade.

Nas cenas 27 e 28, acompanhada de outras crianças, Hana corre pelo assentamento em que vive com sua família. As tendas são feitas de madeira e lona, com pouco espaço entre



elas, e as mesmas pedras que compõem o chão de terra batida são usadas para evitar que o vento derrube as lonas que formam as paredes das habitações. É possível ver um menino carregando a haste em que estão fixadas as câmeras, assim como sua sombra no chão. A trilha, ao fundo, permanece suavizada e mesclada com as vozes das crianças brincando.

Era como se eu estivesse correndo com as crianças pelas vielas do assentamento, mas ao ver a haste que sustentava as câmeras, a minha sensação de pertencimento ao ambiente apresentado foi reduzida, mas não a ponto de atrapalhar completamente a experiência imersiva. Assim como nas cenas anteriores, a trilha sonora trouxe uma atmosfera positiva e de esperança.

A cena 29 mostra o interior de uma das tendas do assentamento com várias pessoas, assim como Hana e sua família. As paredes de lona, sustentadas por ripas de madeira, criam uma sombra em que as pessoas se abrigam do sol. Em off, Hana deseja que a guerra na Síria acabe para que ela volte a ser apenas uma criança. Ao fundo, é possível ouvir as pessoas conversando e a trilha mais suave.

Em uma tribo no Sudão do Sul, na cena 30, Chuol e outras crianças brincam sobre esteiras de palha, enquanto os adultos separam a comida. Entre os galhos das árvores, algumas roupas estão estendidas sobre uma corda. As casas feitas de barro e palha são rodeadas por uma cerca improvisada com pedaços de madeira. Em off, Chuol diz que se pudesse, gostaria de ser um leão para derrotar seus inimigos e voltar a ser uma criança. Ao fundo, é possível ouvir as crianças brincando e a trilha mais suavizada.

**Figura 9 – Cena 30**



Fonte: THE DISPLACED, 2015



O depoimento do menino me causou um forte impacto, sobretudo pela dor que as suas palavras carregam. A vontade de deixar o seu corpo e habitar a pele de um animal para conseguir reconquistar a sua humanidade parece uma incoerência, quando na verdade é totalmente coerente. Para ele, a única maneira de derrotar tanta dor, tanto sofrimento e as pessoas que causam isso é se transformando em um animal feroz, abandonando o seu lugar de humano justamente para enfrentar e destruir a falta de humanidade.

Parecia que eu pertencia àquela tribo, como se fizesse parte daquela realidade. Assim como as crianças que aguardavam comida, tive a sensação de estar sentado ao lado delas sobre as esteiras de palha e fiquei inquieto com a possibilidade de não haver alimento para todos. Diante da atmosfera criada com imagens e sons, novamente ficou a sensação de esperança em relação a um possível fim para todos estes conflitos.

A cena 31 mostra Oleg e seus amigos sentados sobre um pedaço de muro que conseguiu resistir aos bombardeios. Ao redor, um cenário de devastação com casas em ruínas e um monumento com inúmeras marcas de tiro. Em off, o menino diz que não importa o que aconteça, nem mesmo que bombas caiam ao seu redor, ele não deixará sua casa novamente. Como espectador, fiquei comovido com a força e maturidade apresentada pelo personagem, que consegue sonhar e estar disposto a lutar por um futuro melhor mesmo diante de todas as adversidades.

Na cena 32, de volta a sala de aula completamente destruída, o menino caminha sobre os escombros e se apresenta: “O meu nome é Oleg Teryokhin e tenho 11 anos”. Tive a sensação de que o menino estava olhando no fundo dos meus olhos, como se estivéssemos cara a cara. É um momento bem interessante, porque, ao longo de toda a reportagem, o espectador tem a sensação de acompanhar a história do personagem como se estivesse ao lado dele, vivendo o que ele viveu. No entanto, nesta cena, a perspectiva é alterada, como se estivéssemos iniciando uma conversa.

Na maior parte da reportagem, as câmeras estão ao lado do personagem, o que acaba fazendo do espectador um companheiro de viagem, mas, nesta cena, a dinâmica é modificada, criando um jogo de olhares entre o participante da realidade virtual e as câmeras. Agora o espectador não apenas o acompanha, como estabelece um diálogo frontal com o personagem, criando uma realidade virtual participativa em um ponto culminante.

As cenas 33 e 34 seguem este mesmo formato. Com os pés imersos na água escura do pântano, Chuol também se apresenta, dizendo seu nome e o país em que vive. Já na cena seguinte, diante de um enorme campo agrícola, Hana diz seu nome e sua idade. A trilha é suavizada e ainda é possível escutar o som ambiente. Portanto, o espectador parece finalmente

conhecer por inteiro a história dos três por personagens, criando uma forte conexão com as três crianças.

**Figura 10 – Cena 33**



Fonte: THE DISPLACED, 2015

Por fim, a última cena da reportagem mostra Hana caminhando pelo campo enquanto aparecem os créditos na tela. A trilha sonora fica mais densa e se mistura com o barulho dos passos da menina, que vai se distanciando gradativamente.

#### **4.3. Explorando Cenários Imersivos**

*The Displaced* apresenta algumas estratégias narrativas que buscam imergir o espectador no mundo do relato, sobretudo, através de artifícios que anulam as mediações entre a realidade física do usuário e o ambiente simulado. De acordo com Domínguez (2010), os conteúdos jornalísticos produzidos em realidade virtual utilizam recursos visuais que ajudam o público a alcançar essa sensação de imersão, dentre eles, a redução das mediações, as características das imagens, a construção de panoramas e a sensação de penetração nas imagens, as escolhas do público e as experiências como o personagem da trama.

Na reportagem do *The New York Times*, é possível identificar alguns desses recursos que promovem a experiência imersiva. Em praticamente todas as cenas, o usuário é exposto diretamente ao ambiente do relato, através de imagens em 360° em que não é possível identificar traços de mediação, criando uma percepção de imediatismo. O espectador não

consegue notar a existência dos aparatos tecnológicos responsáveis pela captação e projeção das imagens deste ambiente simulado e, portanto, sente que faz parte da narrativa.

No entanto, nas cenas 27 e 28, enquanto Hana e outras crianças correm pelo assentamento em que vivem no Líbano, pode-se observar a haste que sustenta as câmeras que captam as imagens em 360° na mão de um menino, o que acaba causando um ruído na experiência imersiva. Por ser algo que está fora da descrição, a haste mostra que tem câmeras filmando e revela que é uma reportagem, portanto, não é a realidade, mas o registro de um mundo e não o mundo. A transparência dos meios, como um dos artifícios da realidade virtual, sofre prejuízos a partir do momento em que este elemento provoca uma distração no usuário, uma vez que, ao materializar a ação e o trabalho do jornalista, criam-se ruídos nas imersões.

Um dos aspectos mais importantes das narrativas em realidade virtual é a qualidade das imagens, uma vez que os espectadores se sentem mais imersos no ambiente simulado de acordo com o grau de realismo das cenas apresentadas (DOMÍNGUEZ, 2010). Na reportagem analisada, a audiência é exposta a imagens extremamente realistas, gravadas em resolução 4K, e dessa forma, a história é retratada com mais fidelidade e detalhes, fazendo com que o espectador tenha uma visão panorâmica do cenário e se sinta transportado para aquele local.

Todas as cenas podem ser exploradas com uma enorme riqueza de detalhes, sendo possível enxergar, até mesmo, a poeira que cobre os livros queimados no chão da sala de aula atingida por uma bomba na Ucrânia, assim como os pequenos insetos que habitam os pântanos do Sudão do Sul e a neblina que cobre os campos do Líbano durante as manhãs. Além disso, as imagens preenchem toda a tela, criando uma interface de um único frame, o que acaba contribuindo para o processo de imersão.

As cenas 11, 15 e 17, no entanto, apresentam algumas falhas técnicas que causam distrações no espectador e a diminuição da sensação de presença na história relatada. Nas três cenas, alguns pontos das imagens em 360° aparecem distorcidos e embaçados, provavelmente em decorrência de impurezas nas lentes das câmeras que captaram o cotidiano dos personagens. São ruídos na reportagem que também impactam a experiência imersiva ao evidenciar a existência de câmeras, ou seja, ao trazer e revelar que as ações são produzidas no mundo do jornalismo, ocorre uma interferência no produto final. É válido ressaltar que apesar dessas pequenas imperfeições, a reportagem, no geral, continua apresentando um forte poder imersivo.

Domínguez (2010) afirma que uma característica essencial nos formatos imersivos é a fluidez dos movimentos pela imagem. Em *The Displaced*, esse aspecto fica evidente ao longo

de toda a história, na medida em que o espectador consegue explorar o ambiente virtual de acordo com suas escolhas pessoais, através de diversos ângulos. Dessa forma, a sensação de penetração na imagem é potencializada, sobretudo pela possibilidade de eleger um enquadramento para as cenas apresentadas.

Na cena 14, por exemplo, esse artifício narrativo é fundamental para que o espectador evite uma possível sensação de claustrofobia. Enquanto a personagem Hana e outras pessoas do seu assentamento estão a caminho dos campos agrícolas, o espaço na caçamba da caminhonete responsável por fazer esse deslocamento é extremamente apertado, e pelo realismo das imagens, automaticamente a audiência pode se sentir incomodada com essa situação. Dessa forma, a possibilidade de interação com o ambiente virtual, que permite que o espectador participe daquela cena através de outros ângulos, aumenta a sensação de pertencimento ao ambiente apresentado, já que o público pode encontrar recursos dentro da própria narrativa para evitar a sensação de claustrofobia, e olhar para fora do veículo é apenas uma das possibilidades.

A experiência sensorial de exploração de um ambiente virtual, de acordo com Domínguez (2015), é fortemente influenciada pelos sons. Ao longo de toda a reportagem do *The New York Times*, o espectador é constantemente exposto a sons ambientes e a uma trilha sonora que criam uma sensação de expectativa, e como consequência, permitem o desenvolvimento de uma atmosfera que cerca a audiência, favorecendo o processo de imersão.

Em todas as cenas da reportagem, é possível escutar os sons ambientes, que fazem com que o espectador sinta que a sua realidade física tenha sido substituída pelo espaço virtual. A trilha sonora, os ruídos de passos, o som de crianças brincando, a natureza no entorno. Todos esses sons estão diretamente conectados com as sensações do espectador diante da história relatada e, portanto, possuem um lugar importante na realidade virtual. Ao lado das imagens, os sons transportam o espectador para um ambiente sonoro, que permite ampliar a imaginação, proporcionando uma experiência de imersão completa.

A imagem apresenta o fluxo da realidade e o som faz caminhar imagens imaginativas acionadas pelas lembranças sonoras, por isso, ao longo da reportagem, há uma inclusão constante de sons comuns que se antepõem às cenas sonoras. Na cena 10, por exemplo, o barulho do remo batendo na proa da embarcação faz com que o espectador tenha a sensação de estar na canoa, ou seja, é uma imersão no ambiente virtual pelo som. É possível identificar a presença de sons de fora (trilhas sonoras) e sons de dentro (o remo na proa do barco), que fazem da imersão um duplo lugar sonoro, onde as trilhas são utilizadas pelo editor para

produzir uma ambiência sonora, e os sons furtivos, que eclodem e trazem para a cena visual, atuam como uma espécie de chamamento.

Por último, Domínguez (2010) afirma que a ocularização, ou seja, a possibilidade de o espectador vivenciar a história de um personagem em primeira pessoa, também é considerada como um aspecto importante para a imersão. Em *The Displaced*, os espectadores têm a sensação de participar da história dos três personagens principais, sobretudo com a ajuda dos óculos de realidade virtual que atuam como um conector entre a retina e as imagens da tela, como se não houvesse barreiras.

Apesar de não possuir um corpo virtual, o espectador sente que está acompanhando o cotidiano dos personagens e as dificuldades vividas por eles. Nas cenas 2, 9, 14 e 23, isso fica muito evidente, uma vez que a sensação de estar imerso naquele ambiente virtual faz com que o público tenha a percepção de experimentar fisicamente os movimentos que acontecem na história. Quando Chuol navega pelo pântano sobre uma canoa, por exemplo, o espectador acredita estar balançando junto da embarcação.

## 5. CONCLUSÃO

Como destacamos na introdução, a monografia buscou analisar a maneira que as tecnologias de realidade virtual impactam o jornalismo, sobretudo na construção das narrativas e os seus efeitos sobre o público, através da análise da reportagem *The Displaced*, produzida pelo jornal americano *The New York Times*. Primeiramente, foi feita uma breve contextualização de como as transformações tecnológicas interferem nas práticas e processos jornalísticos, e, para isso, foi preciso entender como a internet e os dispositivos móveis mudaram o comportamento do público em relação ao consumo das notícias e o cotidiano dos jornalistas dentro das redações.

A implementação das tecnologias digitais facilitou o processo de convergência no jornalismo e em suas diferentes esferas. Em relação ao conteúdo, a multimidialidade, ou seja, a combinação de dois códigos linguísticos em uma mensagem, pode ser analisada como o equivalente a esse processo de convergência. Na imprensa e televisão, a utilização de imagens e textos ou imagens e sons já existia antes do surgimento da internet, no entanto, foi após a sua criação que os conteúdos audiovisuais alcançaram um patamar nunca visto, e os meios de comunicação tiveram de se adaptar para satisfazer um público cada vez mais exigente e participativo.

Diante da progressiva evolução tecnológica e usuários mais ativos, os jornalistas precisaram inovar na produção das notícias, e novos formatos narrativos passaram a ser adotados, sendo a Realidade Virtual um desses modelos inovadores. Os conceitos de imersão e presença foram discutidos e utilizados como base para a compreensão do chamado Jornalismo Imersivo que busca incorporar a tecnologia de realidade virtual nas produções jornalísticas como uma maneira de proporcionar um maior envolvimento da audiência, sobretudo a partir da sensação de estar presente na narrativa.

A partir da análise da reportagem *The Displaced*, foi possível identificar alguns dos recursos visuais propostos por Domínguez (2010; 2015) como fundamentais para o alcance da sensação de imersão nos conteúdos jornalísticos pelo público. Os artifícios narrativos como redução das mediações, interface em um único frame, sons ambientes constantes, imagens realistas, sensação de penetração nas imagens, escolha dos ângulos e fluidez dos movimentos pela imagem estão presentes na reportagem e auxiliam na exponenciação das sensações do público.

Dessa maneira, a escolha da metodologia teve como principal objetivo analisar a reportagem em realidade virtual através do ponto de vista de alguém que experimentou o processo de imersão. Como uma espécie de espectador síntese, pude estar dentro do meu

objeto de estudo, e, assim, a forma em que explorei o ambiente virtual e como fui afetado pela narrativa, ou seja, as minhas emoções diante da realidade de três personagens que vivem em situação de refúgio, foram replicadas para um público geral.

Seguindo a mesma lógica do jornalismo imersivo em que efeitos sonoros e visuais são utilizados para pressupor uma sensação de imersão, que as vezes é física, o método adotado buscou considerar as possíveis sensações de imersão de um público provável. Para isso, tentei descrever a minha experiência como espectador da maneira mais realística, detalhando cada aspecto das cenas, sons, personagens e diálogos, assim como as minhas emoções diante de um ambiente simulado.

Apesar de alguns pontos da reportagem do *The New York Times* apresentarem ruídos que interferem momentaneamente no processo de imersão, no geral, o espectador permanece conectado com a narrativa e tem a sensação de estar nela presente. É interessante a maneira como o jornalismo busca se “esconder”, ou seja, tenta ocultar ao máximo sua presença nas reportagens em realidade virtual, para aumentar a sensação de imersão do público. Assim como acontece em *The Displaced*, a ausência de câmeras, microfones e repórter é uma estratégia utilizada pelo jornalismo para se tornar o mais potente na virtualidade. O que parece uma contradição é o efeito de uma longa história do jornalismo, que se encobre para se desvelar e assumir sua máxima potencialidade.

Diante disso, pode-se concluir que as tecnologias de realidade virtual, quando utilizadas de acordo com as técnicas audiovisuais do chamado Jornalismo Imersivo, proposto por Domínguez (2010; 2013; 2015) e De la Peña et al (2010), podem ajudar os jornalistas a contarem histórias, já que as narrativas em realidade virtual promovem maior envolvimento emocional da audiência ao permitir que a história de um personagem seja vivenciada em primeira pessoa.

Ao produzir o texto sobre a minha experiência imersiva, a intenção foi criar uma espécie de sensação de presença nos leitores para que eles tivessem a possibilidade de imergir no relato através da imaginação. Durante o meu processo de imersão na reportagem do *The New York Times*, em diversos momentos, fiquei emocionado com a história dos três personagens, que apesar de apresentarem realidades completamente distintas, impostas pelas diferentes culturas, enfrentam os mesmos obstáculos: são três crianças que tiveram suas vidas transformadas do dia para noite, arrancadas de seu vilarejo, cidade ou país por conta de conflitos armados, e, mesmo diante de tantas adversidades, conseguem preservar a essência de ser criança.

Como jornalista, esse processo foi uma experiência enriquecedora, porque pude analisar as escolhas e estratégias utilizadas na criação de um formato narrativo inovador e, ao mesmo tempo, fui afetado pela notícia, o que para mim é a principal característica de uma boa reportagem. Ao vivenciar e ouvir o relato das três crianças, fiquei emocionado não só com a dura realidade vivida pelos personagens, mas também pela força e resiliência apresentada por eles, apesar da pouca idade.

*The Displaced* consegue informar os espectadores sobre um exponencial problema enfrentado pela humanidade atualmente - a maior crise de refugiados desde a Segunda Guerra Mundial – e busca inovar a narrativa jornalística ao contar a história de três crianças que vivem em situação de refúgio através da perspectiva dos próprios personagens, permitindo que a audiência experimente a história de Oleg, Chuol e Hana em primeira pessoa.



## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Livros e artigos acadêmicos

ASSIS, Francisco de. Jornalismo com traços de literatura: alguns apontamentos sobre o gênero diversional. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Anais do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba: Intercom, 2009.

BIOCCA, Frank; LEVY, Mark R.. **Communication In The Age Of Virtual Reality**. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

BRADSHAW, Paul. Instantaneidade: Efeito da rede, jornalistas mobile, consumidores ligados e o impacto no consumo, produção e distribuição. In: CANAVILHAS, João (Org.). **Webjornalismo: 7 caraterísticas que marcam a diferença**. Covilhã: Livros Labcom, 2014.

CANAVILHAS, João (Org.). **Webjornalismo: 7 caraterísticas que marcam a diferença**. Covilhã: Livros Labcom, 2014.

CANAVILHAS, João. Jornalismo Móvel e Realidade Aumentada: o contexto na palma da mão. In: **Verso e Reverso**, Portugal, v. 27, n. 64, p. 1-8, 2013.

CISCO. Cisco Annual Internet Report (2018–2023) White Paper. San Jose, CA, 9 mar. 2020. Disponível em: <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/executive-perspectives/annual-internet-report/white-paper-c11-741490.html#Executivesummary>. Acesso em: 12 mar. 2021.

COSTA, Luciano. **Jornalismo Imersivo de Realidade Virtual: aspectos teóricos e técnicos para um modelo narrativo**. Dissertação (Mestrado em Jornalismo). Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2017.

DE LA PENA, Nonny; WEIL, Peggy; LLOBERA, Joan; GIANNPOULOS, Elias; PÒMES, Ausiàs; SPANLANG, Bernhard; FRIEDMAN, Doron; SANCHES-VIVES, Maria V; SLATER, Mel. Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the first-person Experience News. In: **Presence – Teleoperators and Virtual Environments**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, v. 19, n. 4, p. 291-301, 2010.

DOMÍNGUEZ, Eva Martín. Periodismo imersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. In: **El profesional de la información**. Barcelona: Universidade de Pompeu Fabra, v. 24, n. 4, p. 413-423, 2015.

DOMÍNGUEZ, Eva Martín. **Periodismo imersivo: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción**. Tese (Doutorado em Comunicação). Barcelona: Universidade Ramon Llull, 2013.

DOMÍNGUEZ, Eva. Los nuevos formatos inmersivos y su aplicación en el periodismo. In: CONGRESO INTERNACIONAL DE CIBERPERIODISMO Y WEB 2.0. Anais do II Congresso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0. Espanha, 2010. Disponível em: <https://addi.ehu.es/handle/10810/22388>. Acesso em: 18 abr. 2021

DOYLE, Patrick; GELMAN, MITCH; Gill, Sam. **Viewing the future? Virtual Reality in Journalism**. Knight Foundation, 2016.

FARO, J. S. Realidade e o Novo Jornalismo. In: MARQUES DE MELO, J.; CASTELO BRANCO, S. (Org.). **Pensamento comunicacional brasileiro: o grupo de São Bernardo (1978-1998)**. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 1999.

GERK, Cristine. **(Re)parem (n)as máquinas! Jornalismo, memória e testemunho em novas leituras do século XXI**. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura de Convergência**. 1ª ed. São Paulo: Aleph, 2008.

JONES, Sarah. Disrupting the narrative: immersive journalism in virtual reality. In: **Journal of Media Practice**. UK: Routledge, v.18, p. 171-185, 2017.

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

PAVLIK, John V.; BRIDGES, Frank. The Emergence of Augmented Reality (AR) as a storytelling medium in Journalism. In: **Journalism & Communication Monographs**. Association for Education in Journalism and Mass Communication (AEJMC): SAGE, v. 15, n. 1, 2013.

SALAVERRÍA, Ramón. Los medios de comunicación ante la convergencia digital. In: CONGRESO INTERNACIONAL DE CIBERPERIODISMO Y WEB 2.0. Anais do I Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0. Bilbao, 2009 . Disponível em: <https://addi.ehu.es/handle/10810/41328> . Acesso em: 11 mar. 2021.

SALAVERRÍA, Ramón. Multimedialidade: Informar para cinco sentidos. In: CANAVILHAS, João (Org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros Labcom, 2014.

SANTOS, Márcio Carneiro dos. Narrativas e desenvolvimento de conteúdo imersivo: aplicação de sistemas bi e multisensoriais de realidade virtual no jornalismo. In: **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, v. 42, n. 3, p. 133-150, 2019.

SANTOS, Márcio Carneiro dos. **Comunicação Digital e Jornalismo de Inserção: como big data, inteligência artificial, realidade aumentada e internet das coisas estão mudando a produção de conteúdo informativo**. São Luís: LABCOM Digital, 2016.

SHIN, Donghee; BIOCCA, Frank . Exploring immersive experience in Journalism. In: **Journalism & Communication Monographs**. Association for Education in Journalism and Mass Communication (AEJMC): SAGE, v.20, n. 8, p. 2800-2823, 2017.

SIRKKUNEN, Esa; VAATAJA, Heli; USKALI, Turo; REZAEI, Parisa Pour. Journalism in Virtual Reality: Opportunities and Future Research Challenges. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE. Anais do 20º International Academic Mindtrek Conference. Tampere: Finlândia, 2016.

SLATER, Mel; WILBUR, Sylvia. A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence. In: **Presence - Teleoperators and Virtual Environments**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, n. 6, p. 1-20, 1997.

SODRÉ, Muniz. **A narração do fato: notas para uma teoria do acontecimento**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009.

SODRÉ, Muniz. A forma da vida da mídia. [Entrevista concedida a] Mariluce Moura. In: **Revista Pesquisa FAPESP**. São Paulo: FAPESP, n. 78, p. 86 -89, 2002.

SODRÉ, Muniz. O objeto da Comunicação é a vinculação social. [Entrevista concedida a] Desirée Rabelo. In: **Revista Pensamento Comunicacional Latino Americano – PCLA**. São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, v.3, n.1, p. 1 -6, 2001.

TIMES Users Immerse Themselves in NYT VR. **The New York Times**, New York, 10 nov. 2015. Disponível em: <https://www.nytc.com/press/times-users-immense-themselves-in-nyt-vr/>. Acesso em: 29 mar. 2021.

WATSON, Zillah. **VR for news: The new reality? Digital News Project 2017**. Reuters Institute for the Study of Journalism: University of Oxford, 2017.

WITMER, Bob G.; SINGER, Michael J.. Measuring Presence in Virtual Environments: a Presence Questionnaire. In: **Presence - Teleoperators and Virtual Environments**. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, v. 7, n. 3, p. 225-240. 1998.

WOLFE, Tom. **Radical Chic e o Novo Jornalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2º ed., 2005.

WOLFE, Tom. **El Nuevo Periodismo**. Barcelona: Editorial Anagrama, 1975.

### **Reportagem e textos no meio eletrônico**

FELDLER, Travis; PROULX, Natalie. Virtual Reality Curriculum Guide: Experience, Immersion And Excursion In The Classroom. **The New York Times**, Nova York, 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/10/29/learning/lesson-plans/virtual-reality-curriculum-guide-experience-immersion-and-excursion-in-the-classroom.html>. Acesso em: 15 mar. 2021.

SOLOMON, Ben C.; ISMAIL, Imraan. The Displaced. **The New York Times**, New York, 24 mar. 2017. Disponível em: <https://www.nytimes.com/video/magazine/100000005005806/the-displaced.html?playlistId=video/360-video>. Acesso em: 15 fev. 2021.

SOMAIYA, Ravi. The Times Partners With Google on Virtual Reality Project. **The New York Times**, Nova York, 2015. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2015/10/21/business/media/the-times-partners-with-google-on-virtual-reality-project.html>. Acesso em: 25 mar. 2021.

THE DISPLACED. Direção de Imraan Ismail e Ben C. Solomon. New York: **The New York Times**, 2015. 1 vídeo (11 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ecavbpCuvkI>. Acesso em: 15 fev. 2021.

Times Users Immerse Themselves in NYT VR. **New York Times**, Nova York, 2015. Disponível em: <https://www.nytc.com/press/times-users-immense-themselves-in-nyt-vr/>. Acesso em: 29 mar. 2021.

WOHLSEN, Marcus. Google Cardboard's New York Times Experiment Just Hooked a Generation on VR. **Wired**, 11 sep. 2015. Disponível em: <https://www.wired.com/2015/11/google-cardboards-new-york-times-experiment-just-hooked-a-generation-on-vr/>. Acesso em: 20 mar. 2021